

FRONTIER 2150

METAL HEAD

The Role Playing Game of the Frontier

メタルヘッド

プレイヤーズ・マニュアル

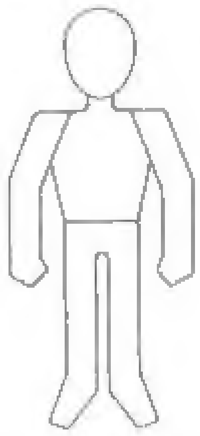
PLAYER'S MANUAL

◆キャラクター　シート

FRONTIER 2150 METALHEAD

名前：	クラス：	ランク：	性別：	年齢：

能力値(ボーナス)	チェック
STR：　（　）	
REF：　（　）	
DEX：　（　）	
INT：　（　）	
EDU：　（　）	
PER：　（　）	
SYM：　（　）	
WIL：　（　）	
LUC：	
HP：	
SUV：	



部位別サイバー化状況	SUV
頭部	
左腕	
右腕	
胴・体内	
脚部	

サイバー化、ドラッグによる能力値の上昇		
	STR＋	PER＋
	REF＋	WIL＋
	INT＋	HP＋
	EDU＋	SUV：

スキル名	修正	%	チェック	スキル名	修正	%	チェック
1 公用語(50)	EDU			27 サバイバル	WIL+INT		
2 言語学	EDU			28 応急手当	DEX		
3 大型メカニクス	EDU+INT			29 偽装・カモフラージュ	EDU		
4 精密メカニクス	EDU+INT			30 戦略・戦術指揮	EDU+INT		
5 素材工学	EDU+INT			31 ブービートラップ	DEX+INT		
6 建設土木工学	EDU+INT			32 爆発物	DEX+PER		
7 生物学	EDU			33 空中・0G機動	REF+DEX		
8 薬学	EDU			34 ストーキング	REF+DEX		
9 医学	EDU+DEX			35 小火器(Ⅰ、Ⅱ類)	DEX+PER		
10 精神医学	SYM+WIL			36 狙撃	DEX+PER		
11 天文学	EDU			37 重火器(Ⅲ類)	PER+EDU		
12 化学	EDU			38 搭載火器(Ⅳ類)	EDU		
13 鑑定	PER			39 投擲(20)	DEX+STR		
14 写真・映像	PER			40 素手戦闘	REF+DEX		
15 偽造	DEX			41 ナイフコンバット	REF+DEX		
16 スリ	REF+DEX			42 大型武器	REF+DEX		
17 誘惑	SYM+X			43 格闘回避(30：上限70)	REF+DEX		
18 土地カン	PER			44 特殊武器	REF+DEX		
19 万能	－　－			45 アクセス(100)	INT+EDU		
20 変装	DEX			46 エレクトロニクス	INT+EDU		
21 拷問・尋問	WIL+PER			47 ソフトプログラム	INT+EDU		
22 暗号・信号	EDU+INT			48 イメージファイト	INT+EDU		
23 地上車全般	DEX+REF						
24 大型艦ナビゲート	EDU						
25 小型艇ナビゲート	DEX+REF						
26 コンバットシェル	DEX+REF						

キャラクタースケッチ

プロフィール

使用武器早見表

名称	火力/効果	ENC / HP	方式	回数	距離／距離修正	追加被害	残弾数など
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		

主要所持品　各種アイテム類

武器、防具、弾薬

サイバーリンク／ジャック＝イン：　本

ドラッグ使用回数：

パーサーク値：

中毒症：

所持金（ドル）：

借金（ドル）：

MEMO：

METAL HEAD
FRONTIER 2150

メタルヘッド
—フロンティア　2150—

CREDITS

SYSTEM DESIGN: NARUMI TAKAHIRA
WORLD DESIGN: TEAM AGARUTA
ADDITIONAL DESIGN: SEI'ICHIRO HIGUCHI
TOSHIHIRO KAWATSURA
KOUICHI WAKATSUKI
BOX ILLUSTRATION: BEN-TEN-DOU
COVER ILLUSTRATION: MITSUAKI SAGIRI
LOGO DESIGN: SHINJI HASE
ILLUSTRATION:
AI YURI (INTRO-COMIC, INTERIOR ILLUSTRATION)
KUMA HOSHIMINO (MUTANT, SAMPLE CHARACTER)
TAMOTSU ICHIMURA (COMPUTER-NETWORK)
MECHANICS DESIGN:
LYNX (COMBAT-SHELL, SHELL-CARRIER, AUTO-PROTECTER, INCECTER, CYBORG, ARMORED CAR, BYCYCLE)
SHINJI HASE (HELICO,MONO-CYCLE,TRIKE,HOVER-TANK,TRUCK)
WEAPON DESIGN:
NODA BROS.
MEGA-CITY DESIGN
TAMOTSU ICHIMURA
SPECIAL THANKS:
TSUNETO ISHIKAWA
KOUTAROU SEKIGUCHI
"FLEGEL" MONMA
TAKASHI MATSUSHIMA
MASAAKI OKIYAMA
BOX DESIGN: RIEKO TSUIKI
COVER LAYOUT: NEXT
CHART BOOK LAYOUT: NAKAHARA DESIGN

TYPESETTING: YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING: HAKUSHINSHIKI SEISAKUJO
EDITING: TOSHIHIRO TAKEDA

Copyright 1990 Hobby Japan Co. Ltd.
Copyright 1990 Agaruta
All rights reserved. No reproduction without author's permission.

プレイヤーズマニュアル
目次

第1章 "メタルヘッド"への招待

[1.1] はじめに

1．ロールプレイングゲームとは？

上の問いに答えられる方は、この文章を読む必要はありません。次の項へ進んでください。わからない方、知らない方、知っているけれどもコンピュータゲームのロールプレイングゲームしかやったことのない方は、ぜひここからの文章を読んでください。

この"メタルヘッド"は「ロールプレイングゲーム」と呼ばれるゲームのひとつです。具体的には"ロール(役割)"を"プレイ(演じる)"、"ゲーム(遊び)"と訳すことができますが、簡単に言えばこれを読んでいるあなた方が子供の頃にしたであろう「ごっこ遊び」と同じものであると言えます。かと言ってまったく同じではありません。実際には「体を使わず、会話で進めるごっこ遊び」です。そして大人でも楽しめるよう、ある程度のリアリティーを出すために「ルール」を加えたものなのです。

2．ロールプレイングゲームで何をするのか？

ゲームと言うからには「楽しむ」ことを目的としていますが、では何を「楽しむ」のでしょうか？　答えは「冒険」です。冒険を楽しむためにこの"メタルヘッド"は冒険心を刺激するような近未来の世界をうちだしているのです。そしてこの危険に満ちた世界を舞台に、ＳＦ活劇の主人公のように縦横無尽に暴れまわるのがあなたです(別に無理に暴れなくともよいのですが)。単に冒険を楽しむだけなら、TV、マンガ、小説、などのメディアがあります。しかし、それらを見たり、読んだりしているとき、誰しも「自分が主人公だったら」と思ったことがあるでしょう。それをかなえてくれるのがRPGなのです。

ゲームを進めていくうちに様々な状況に直面し、それを乗り越えていくことで最終的に冒険の目的を達成するでしょう。RPGはその冒険の過程を楽しんだり、冒険の成功に満足感を得るためにするので、ゲームが終わっても「勝者」や「敗者」はでてきません。

多くのゲームとRPGの違いの１つは、RPGには「勝ち負け」はないということです。

3．ロールプレイングゲームをするには

ごっこ遊びと書きましたが、RPGはごっこ遊びと同じように１人ではできません。あなたと一緒にこのゲームで遊んでくれる人が最低１人以上必要です。

さて、仲間を集めたら「ゲーム・マスター」(以下GMと略します)を１人決め、残りの人は「プレイヤー」になります。

4．ゲーム・マスターは何をする人なのか？

RPGは、プレイヤーたちが主人公となり、冒険を行なうものです。その過程は１本の映画に例えることができます。背景の世界設定や大道具、小道具はこの"メタルヘッド"のルールブックから得ることができます。また俳優はプレイヤーが担当します。しかし「映画」を作るためには、監督と脚本が必要です。その監督がGMであり、脚本が「シナリオ」というものに当たります。またそのシナリオを考えるのもGMの仕事だと言うことを明記しておきます。

まず第一にGMは、このゲームのルールを「何がどこに書いてある」くらいには覚えなくてはなりません。次に、「プレイヤーたちがどのような冒険をするのか」という基本設定を作ります。これがシナリオなのです。ここで注意して欲しいのはどんなに立派な大道具、小道具があっても、どんなに有名な俳優が出演していても脚本がつまらない映画は面白くない！　と言うことです。GMはシナリオの作成に持てる力を十分にそそがなければなりません－ゲームを面白いものにするためにです。シナリオの中にはあたかも映画のようにプレイヤーたちがなぜ危険を顧みずに冒険するのか？　と言う理由(冒険の目的)、プレイヤーの敵、またプレイヤーが陥るであろう罠、また彼らを助けてくれるわき役、大道具、小道具の配置の設定を決めたものを盛り込みます。細かくするほどリアリティーが出てきますが、それにとらわれすぎるのもRPGの目的から外れることになるので、よくありません。設定することが目的ではないのです。

シナリオが出来上がったらプレイヤーたちをシナリオに迎えるわけですが、GMはシナリオ進行中にプレイヤーの見るもの聴くものなどの情報を提示し、プレイヤーの行動の成否を判定し、その行動に対する反応(リアクション)をプレイヤーに情報として返さなくてはなりません。そして、プレイヤーの状況をいつでもつかんでおく必要があります。この作業の積み重ねをもって最後にはプレイヤーたちの冒険を成功に導く、これが大体のGMの仕事と言えます。大変な作業ですが、最も創作的な役であり、冒険がうまくいったときの歓びもひとしおでしょう。

5．プレイヤーは何をするのか？

RPGにおいて、プレイヤーはGMの創った「シナリオ」の中で様々な冒険をするわけですが、そのためには"メタルヘッド"の世界設定にあった、自分の分身ともいえる"プレイヤーキャラクター"(以下PCとします)を創造しなければなりません。PCとは、１人の人間を、ある程度簡略化したいくつかの"能力値"に置き換えて記録したものです。PCの能力値は大きく"基本能力値"(以下能力値とします)と"技能値"(スキル)の２つに分類することができます。能力値とは個人が生まれながらに持っている能力のことです。次にスキルですが、これはある作業についてどれくらい知識を持ち、かつ実行できるか？　ということです。つまりあるスキルについてPCがそのスキルを持っていなければ素人ということ

て、逆にそのスキルについての数字が高ければ、エキスパート、プロフェッショナルということになります。

6. プレイヤーキャラクターがすること

プレイヤーが創造したPCは、プレイヤーの代わりに"メタルヘッド"の世界で生活している「人間」です。PCには能力値の他に普通の人間が必ず持っている名前、性別、身長、体重の他に、性格と「喜怒哀楽」というような感情を持ちます。つまりシナリオ中にプレイヤーが起こした感情的な反応は同時にPCの反応であり、プレイヤーのシナリオ中の人物に対しての会話も、そのPCの「セリフ」ということになります。当然PCは"メタルヘッド"世界での常識と理性を持った存在なので、世界観を損ねたりするような行動や、理性、知性を疑われるような言動は避けるべきでしょう。

7. パーティーとは

PCには得意とする分野と不得意とする分野があります。完全な人間は滅多にいません。そこで各分野についてそれぞれ得意とするPCが何人か集まり1つのチームを結成したものが「パーティー」と呼ばれるものです。冒険の目的をうまく達成するための条件の1つとして、パーティーをうまく機能させるということがあります。互いにうまくカバーしあってこそ良いパーティーと言えるでしょう。

8. ロール

PCは能力値とスキルという能力を持つことは説明しました。シナリオ中でその能力値なりスキルなりを使うときは、GMからの指示に従ってその能力に対応したチェックを行ないます。これが"ロール"と呼ばれるもので、その状況に応じた能力にGMが修正を加えて、プレイヤーが指定のサイコロを振ります。

9. ゲーム・マスター

GMがシナリオを創り、そのシナリオの中でPCが冒険するわけですがシナリオ中に出てくる人物はPCだけでこと足りるでしょうか？　答えは「否」です。現実世界と同じように"メタルヘッド"の世界にも様々な人物がいます。ではPCではないこれらの人物を誰が演じるのでしょうか。それをするのはGMの仕事です。そしてPC以外の人物を"ノンプレイヤーキャラクター"(以下NPCとします)と呼びます。NPCはシナリオに直接かかわる重要人物的な人(例としては、PCに仕事を依頼する人、その仕事を妨害する敵、PCを援助してくれる人など)と、その他の特にシナリオにはかかわりはなくともPCが話しかけたりして演じる必要性が出てくる人物(酒場の主人や、PCがナンパした女の子など)に分けられます。そして、これらのNPCはPCの見えない所でもそれぞれの仕事に就き、それぞれの生活を営んでいます。

NPCの行動とそのロールを含め、GMはシナリオ中でPCの行動以外のすべての事象の判定権を持っています。しかし「何をしてもいい」というわけではありません。RPGの大原則として「楽しく」ということがあるわけですので、GMはその判定を時にPCに甘く、または逆に辛くするなどして、面白い話作りをめざしてください。

10. 最後に

RPGは1個の人間を「演じる」ものであるということをいつも念頭において遊んで欲しいと思います。PCやNPCはゲームの駒ではなく、1人の人間であり、私たちと同じ心や感覚を持った存在なのですから……。そして、プレイヤーとゲームマスターが協力して、楽しいゲームを目ざしてください。



ゲーム用具

サイコロ

このゲームでは通常10面体サイコロ2個と6面体サイコロ2個を使用します。キャラクターを作るときだけは6面体サイコロ3個を使用します。

サイコロを振ることを「ロール」といい、PCの行なおうとするあらゆる成否の判定に使用します。

サイコロの種類と数を表すときの記号に"D(Dice)"という略号を使います。例えば"D6"は6面体のサイコロを振ることを表し、さらに、略号"D"の頭に付く数字は振るサイコロの数を表します。ですから"2D6"というのは6面サイコロ2個を振り、出目を足したものが結果ということです。ただし、このゲームでは、"2D6""3D6""1D10"の3種と、スキルロール、戦闘ルールで使う"D100"ロール(これは10面の片方を10の位、もう片方を1の位とする)、および"1D3"(1D6の出目を½して切り上げる。つまり1と2は1、3と4は2、5と6は3として見る)の5種類のロールしかありません。サイの目に、他の数値がプラス、マイナスされる場合もあります。これはその都度、修正として出てきますので、指示にしたがってください。

なお、1D10の0の目は10、D100の00は100として見ます。

筆記用具

筆記用具はキャラクターメイキングのときの他、ゲーム中も必要となります(GMはもちろん、プレイヤーもです)。キャラクターシートの各数値や、使用した銃器の残弾数、また、キャラクター成長や、ダメージ

を受けた際のチェック、および、プレイのメモなどは色々書き換えられるので、鉛筆などを使用することをお奨めします。

[1.2] “メタルヘッド”の背景世界

1．背景 2150年代の世界

20世紀末から現代に至るまで、人類は2つの大問題に行く末をふさがれていました。1つは文明の進歩と人間の生活圏の増大に伴う環境破壊です。もう1つはエスカレートするばかりの各地の紛争、テロリズムの横行などです。

もっとも後者は環境破壊と人口の過密(注1)による危機感からの一種の集団ヒステリーであると結論づけられていますが、何の解決策も得られませんでした。

2050年代のヨーロッパの連合化運動、2060年代の中部アフリカ連邦の成立、2080年代の汎アラブ戦争(注2)など、血生ぐさい抗争が世界中に満延しましたが、幸いにして現代に至るまで、人類の文明は順調に発展し、世界大戦と呼べるものは勃発していません。ところが2090～2100年頃の間に大事件が起こったのです。

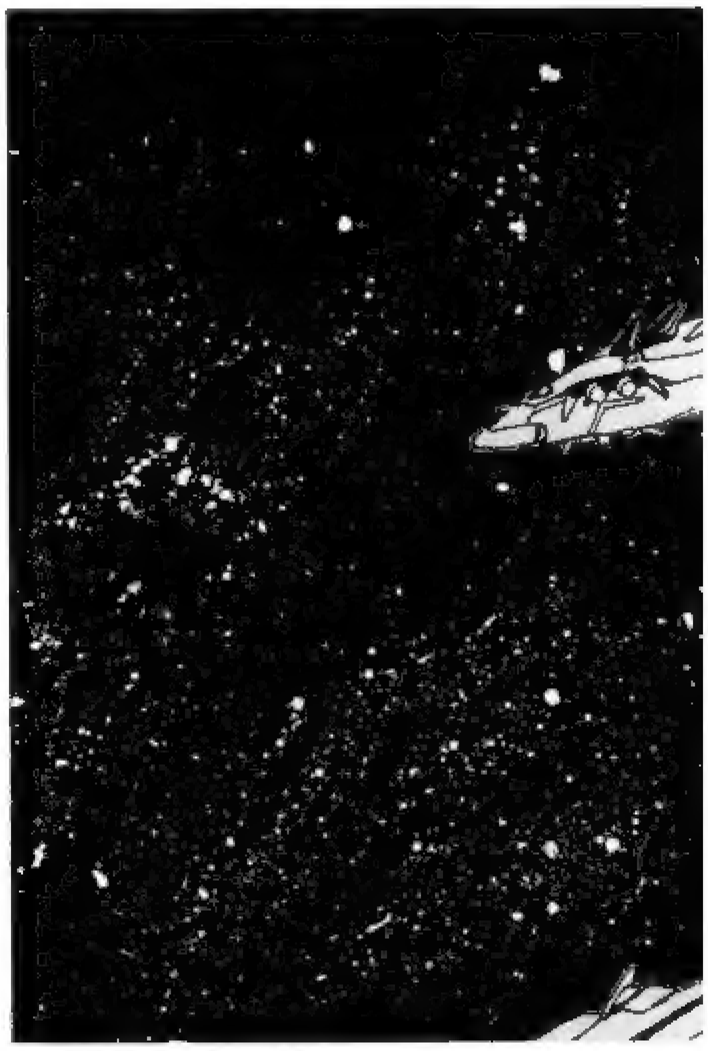
長期にわたる環境破壊、N，B，C各兵器の全地球レベルでの限定使用は自然科学者たちにも、コンピューターにも予測不能なカタストロフを引き起こしました。

大洪水、大地震をはじめとする天変地異、各地のエネルギー施設の倒壊(注3)、今まで潜伏していた新しい種類の疫病(注4)は、たった10年間で人類の総数を⅙に、他の生物たちをそれ以下にまで減らしてしまったのです。

そして汚れた荒野には、生きのびた突然変異体(ミュータント)が徘徊するようになりました。

現在、人類の生存圏は世界各地の旧文明国のなかでも運よくカタストロフを避けることのできた大都市(メガロポリス)と、細々と建設されたスペースコロニー群、月面の小都市だけであり、各都市首脳部(注5)は住みにくくなったこの星を脱出する宇宙植民計画にやっと着手したという状態です。大部分の人は相変わらずの無差別テロ、都市犯罪、疫病、急変する自然気象、近隣の対外紛争、荒野から迷いこんでくるミュータントなどにおびえて暮しています。

それでも都市での生活はまだまだ安楽であると言えました。



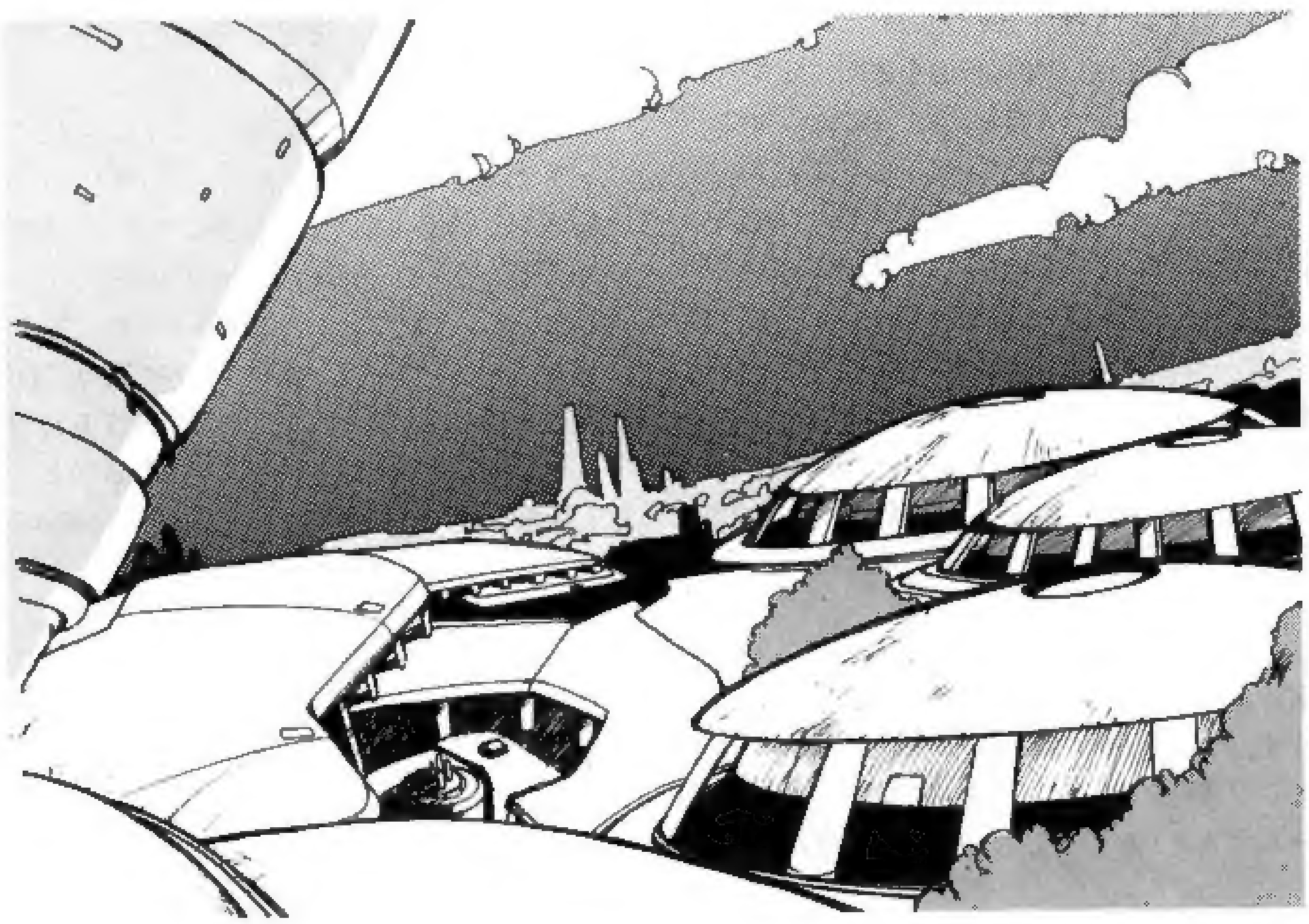
注1 人口の過密化 経済活動の中心は都市にますます集中し、それにともない辺境の貧しい人々がこぞって都市に流入しました。現代ではさらにカタストロフの難民までも多数流入しています。

注2 その結果、ヨーロッパはポルトガルから東欧まですべて統一され、アフリカも南ア、チュニジア、リビア、エジプトを除くすべてが連邦化、中東はアラブ諸国が共食いをはじめたため、イスラエルの勢力の増大をうながしました。

注3 主に原子力発電所などをさします。

注4 B，C兵器の作用でしょう。

注5 この時代、国家は既に存在しておらず、大都市ごとに独自の行政を行なわざるをえなくなっています。





2．メガ＝シティ

メガ＝シティは世界中に20数ヵ所残った、人類最後の生存圏です。そのほとんどはカタストロフ以前の巨大都市群などを中心に建設されています。都市ごとの人口は５千万～１億人ほどです。

メガ＝シティの構造は１基～数基のマザーコンピューター（または人工知能）のある中央ブロックといくつかの区画（セクション）からできており、最外郭をぐるりと難民キャンプ、またはスラム街が囲んでいます。

中央ブロック：ここには巨大コンピューターの他、都市行政施設やメガ＝シティを実質的に支配している巨大企業のビルが立ち並んでいます。中央ブロックだけで100万都市ほどの面積を占めてしまいます。

区画（セクション）：工業、エネルギー、居住用区画などが中央ブロックを囲むようにつくられています。この「区画」が都市から離れているものもあり、それは「タウン」と呼ばれます。タウンの形態として最も多いのが重要地域などに配される軍事施設です。

その他：メガ＝シティ内で最も面積が広い、スラム街または難民キャンプは、各地から集まってきた難民たちが住みついて発生したものです。どこのメガ＝シティ行政府も、救済政策はせいぜい食料配給程度であり、暴動やテロリズムの温床と化しています。少しましな所ではスラム街と居住区画の間にダウンタウンが出来始めています。

3．自然環境

メガ＝シティの外で最も良く見られる光景は荒野と砂漠でしょう。大気は常に極めて不安定な状態にあり気象も様々です（強酸の雨、ウィルスを運ぶ大龍巻、300℃を超える熱風は恐るべき驚異です）。

砂漠の上空などはオゾン層がまったくないということもめずらしくありません。海は沿岸を除いては、汚染は進んでいません。

この厳しい自然環境の中でも最も困った現象は、磁気の乱れです。あらゆる電子機器、時にはサイボーグの人工神経システムにまで影響をおよぼすこの現象によりほとんどの航空機、エレクトロニクスの粋を極めた陸、海上の兵器は限定状況下でしか使えなくなっています。各メガ＝シティ間の通信は光ケーブルの使用により問題はありませんが、物資の輸送には大気圏外を飛行する亜軌道シャトルか、“ランドブラスター”と呼ばれる、運び屋の手を借りるしか方法はありません。

しかし、これだけ過酷な環境下でも都市とわずかながら残された森林だけは気象コントロール衛星により、かろうじて守られています。

気象コントロールは都市より森林の方が優先度が高くなっています。なぜなら酸素を生み出す森林とそこに住む生物はいまや地球にとってかけがえのない財産だからです。たいていはガードロボットが配備されていて侵入者に容赦のない攻撃を行ないます。しかしこの時代には、木製品、動物は宝石より高い値がつくので、密猟者は後をたちません。

純粋な生物はいまや都市内で保護されているものと、森林にわずかずつしか生存していません。荒野に徘徊する生物の変異体は総称“ミュータント”といい、中には紛争の際、とりのこされた狂った自動兵器、サイボーグなどが野生化したものも含まれます。

ほとんどが凶暴で知能も低いのですが、一概には言い切れません。ときおり都市に迷い込んだりします。

バイオ工学はすばらしい進歩を遂げましたが、ミュータントが増えるにつれ、また宗教関係からの執拗（しつよう）な攻撃により、ついにバイオ兵器は全面廃止に追い込まれました。ただしその他、食料供給面や医療面での研究と実用化は地球再生計画の一環として盛んに行なわれています。

4．資源・エネルギー

この時代の一般的なエネルギー資源は原子力と、水素などの化学燃料です。原子力エネルギーは制御の難しさから21世紀中ごろから急速に減りはじめ、代わって軌道上の発電衛星からのいわゆるマイクロウェーブが多く使われはじめました。しかし、昨今の地磁気の変調からマイクロウェーブ発電も困難になり、結局多少危険でも確実な原子力発電所が再稼働をはじめたのです。もちろん核融合炉の安全性はテクノロジーの進歩でかなり高いものになっています。

またすべての核をはじめとする大量殺戮兵器（N，B，C：核，生物，化学兵器）は現在では（建前では）全面凍結されています。

5．宇宙開発

地球規模の様々な汚染は年々ひどくなる一方で、一説によると地球は早くて100年でまったく生物の住めない星となるとも言われています。その一方で、原因はわかりませんが汚染が浄化されつつある地域も現実に存在しています。

こういった状況で各メガ＝シティは宇宙開発か地球再生か、どちらかの方針をとっています。ここでは宇宙に目を向けてみましょう。

大気圏外・低軌道上（高度250～300km）：ここには20世紀から現代までの多数の様々な用途の人工衛星が所せましと浮かんでおり、これらの間をときおり亜軌道シャトルが通り抜けます。亜軌道シャトルとはメガ＝シティ間を結ぶ唯一の公的交通機関で、一度大気圏を脱出し、再び目的の都市へ再突入する、安全で速いものです。ただし、その費用は決して安いものではありません。

スペースコロニー：ラグランジュ・ポイントに浮かぶこの人工島群は地球の食料の90％を生産する、食料生産工場です。どこのメガ＝シティ（あるいは企業）も10基前後のコロニーを所有しています。ただし、そのすべては農地とそれを制御する数10人の技師がいるにすぎないのです。コロニーには多数の人間が居住するスペースが残されておらず、スペースコロニーへの移住はどこのシティでも考えていません。

月面都市：月面は急速に開発されています。様々な鉱物資源の宝庫であり、人類の移民先として有力視されているからです（もっとも鉱物の採掘は地球でもコストパフォーマンスの面からいまだに盛んに行なわれています）。

月面に関しては各メガ＝シティ間もっとも競争の激しい所であり、支配企業のほとんどはかなり大きな都市を建設しています（本社を移した企

業もあるほどです)。ゆくゆくは宇宙開発を中心としているメガ＝シティの住民をすべて移民させるというのが建前です。しかし、それがとうてい近い将来には不可能であることは皆知っているので、一般市民の人生目標(?)は他人より早く月面に移民することに他ならないのです。

他にも火星および金星の植民計画も研究中と言われています。

6．巨大企業と政治

この時代、ごく一部の地域をのぞいてメガ＝シティとその住民は企業に支配されています。行政府はもちろんありますが、動かしているのは巨大企業です。

2050年頃からの汎世界紛争のそもそもの原因は巨大企業同士の経済戦争でした。そこで2088年のブラジリアでの非公式な会談でいくつかの取り決めがなされたのです。

その結果が巨大企業による世界の分割統治です。

地球上の20数ヵ所のメガ＝シティはそれぞれ数社の巨大企業または対抗して作られた中小企業連合体によって守られ、住民は代償に彼らの製品を買わされることになっています。

都市を支配する企業は経済のみならず政治、軍事面へと手を拡げはじめ、今では警備会社が警察となり、軍も私設軍へと吸収されていきました。また、他のメガ＝シティの各営業所は大使館的な役割を果たしています。

支配する者は以上のように企業にとってかわられましたが、人々の暮しはそう不自由でもなく、不満の意を表す者はそう多いわけではありません。ただし社会不安から暴動やテロは20世紀より多いのですが。

7．生活とコンピューター

メガ＝シティに住む市民たちは貧富の差が激しく、富める者ほど市の中心に近い所に住んでいます。ただし差こそあれ、コンピューターネットワークの利用は全員が可能です。マザーコンピューターの端末は各家庭のみならず、街並のあちこちに立っています。電話ボックスのようなスタンドの中にはディスプレイとキーボード、そして中級以上の市民が利用するアクセス＝ファイバー用のプレートがそなえつけられています。アクセス＝ファイバーとは利用者の脳から左手指まで埋め込まれた光ファイバー端子のことで、簡単な個人情報(各人のプロフィール、預金の残高など)が記録されています。これは市民権と同時に与えられるサービスであり、強制ではありません。

彼らは考えるだけで、自分の欲しい情報サービスを受けることができます。この公衆端末は旧世紀の身分証明、電話、マスコミ、銀行、図書館の役割を一手にになうもので、社会の情報化に関しては究極の域に達していると言えるでしょう。

また、木を原料とする紙が贅沢品となったこの世界では、実に有効なメディア手段です。

建築：普通は今とほとんどかわりない高層ビルですが、土地の少ない所では地下街や構造に工夫を凝らした超高層ビル、汚染の激しい所では、細菌に耐えうる生体建材などが利用されています。

食料：昔とそう変わりありませんが、価格は多少高めです。特に肉類は贅沢品、海産物は条約で捕獲禁止になっています。代替品として合成タンパク質の肉や魚のペーストが売られています。

通貨：国際通貨はワールドダラー(W＄１＝約100円)になっていますが、各メガ＝シティは各々昔ながらの単位を使っています(北米の３シティはアメリカ・ドル(US＄)を使っています)。

原則として貨幣は廃止され、すべてオンライン化(アクセス＝ファイバー、カードを利用)されているのですが、ダウンタウンあたりではいまだに古貨が流通しています。

こうした所では金塊、電子部品、ドラッグのアンプル、株券なども通貨として通用します。

木製品・小動物：これらは贅沢品とされています。特に、汚染されていない小動物は非常に高価で、木製家具などもスペースコロニーで大木を育てるのが困難なため、同じく高価なものです。紙も贅沢品であり、代用品としてプラスティックペーパーが使われています。

街の印象：シティ中央ブロックには最新技術の粋であるハイテックビル群が林立し、中央ブロックから離れた地域ほど旧式の建物が多くなる、というのがほとんどのメガ＝シティの建築構造です。街路樹や、公園の樹木はあっても、それらはすべて作り物で自然の草木はありません。またシティ内と言えども汚染はかなり進んでおり、ガスマスク、酸の雨よけの防水雨具などが手放せません。

またサイバー技術とコンピューター操作の関係から首からいくつものコードを垂らしている者や、機械の手足を持つ者もよく見かけます。

8．ダウンタウン

ブラックマーケット(闇市場)

そのメガ＝シティで生産された品物はどこでも適価で買えますが、正式に輸入された、他メガ＝シティ産の外国(?)製品はおそろしく関税が掛けられているので、ダウンタウンなどのブラックマーケットで手に入れるしかありません。

もちろん、禁制品目のドラッグや各種武器などもたやすく手に入ります(従って、PCは買物の99%をここで行なうことになるでしょう)。

狭い路地に小さな店がてんでバラバラに軒を並べています。中には大きな倉庫もあり、そこはたいていメカを扱うモーターショップです。もちろんこういう所なので夜は物騒であり、殺人事件は日常茶飯事です。

さて、ダウンタウンの風物をいくつかのぞいてみましょう。

ボムシング：路地の奥の小さな空き地に金網デスマッチの様な囲いがあり、中でプロテクターに身を包んだ２人の男が戦っています。



まわりの人だかりは、これが賭博試合であることを表しています。ボクサーはボールペンのキャップのような円錐型の金属グローブで戦います。グローブの先端部から中程までにいくつか大きな丸鋲が打ってありますが、これは鋲ではなく、宇宙船のバーニアに使用される爆発ペレットです。この爆薬鋲で相手を殴り合うのがボムシングです。たいていの試合は爆発の直撃をくらった方の死で幕が降ります。

モーターホッケー：シティの最外部に作られたグラウンドで行なわれます。1輪バイクのチームでホッケーを行なうものですが、このバイクが凄い。どのバイクもウニのように金属パイプの尖ったのを何本も取り付けています。こちらも毎度死傷者の絶えない危険なアングラ・スポーツです。

ネット・ゲーム：こちらは血生臭くはないものの、敗者の無惨さは上の2つに勝ると言えるでしょう。たいていは犯罪シンジケートによって開催されます。

これはコンピューターネット(サイバースペース)を利用して行なわれるれっきとした犯罪です。

登録者はジャック・インして、ターゲットとなるメモリーバンクのデータを盗むか壊して来るわけで、勝利者は開催者の犯罪シンジケートから賞金をもらえるシステムになっています。データをさばくルートを持たないネットライナーが趣味と実益を兼ねて挑戦するのですが、AHPに逮捕されるのはまだラッキーといえて、プロテクションに負けて発狂したり、脳死することもあり、一番悲惨なのは競争相手の手にかかって発狂、脳死するケースでしょう。

これらアングラゲームの他に、市民みんなが知っている荒っぽいゲームを紹介しましょう。

バトル・ラリー：北米3シティーをまわるラリーですが(車の耐久レース)、シティの外はルール無用で、搭載している火器で他の車を破壊することも許されます。大きなものだけで、年に4回も開催される大イベントで、全シティのハンターがこぞって参加します。

ブラッディー・ゲーム：公式のものは、2～4体のコンバットシェルを用いる、コンクリート製コロシアム・フィールドでのバトルで、相手選手を殺してはならないクリーンなスポーツです(TV中継もされます)。

しかし、非公式のものはあらゆるメカニック同士の戦争ゲームすべてを表します。ルールは出場選手が、合計6体(両、機)までという他は決められていません(6体以上でゲームをすると、ポリスが出動してやめさせるかも知れません)。主に4つの形式があります。

①同数ずつ2チームに分かれ、ゲームを行なう(スタンダード・ゲーム)。
②1～2体を、5～4体で追うチェイス・ゲーム。
③フィールドのあちこちにメカを隠しておき、メカに乗らずにスタート。探し出せたものが有利になる、ミニットマン・ゲーム。
④出場者全員が敵同士という、ジェノサイド・ゲーム。

9．軍組織・警察機構

正規軍：行政府のコントロール下にある軍隊は支配企業の私設軍(アーミーと呼ばれる)を意味しますが、支配企業の基幹事業が軍行動ではないし、また国際条約によって戦争行為は禁止されているので、その規模はきわめて小さいものです(紛争は絶え間なくあちこちで起こっている)。ただ、その戦力は金をかけているだけあって非常に強力です。

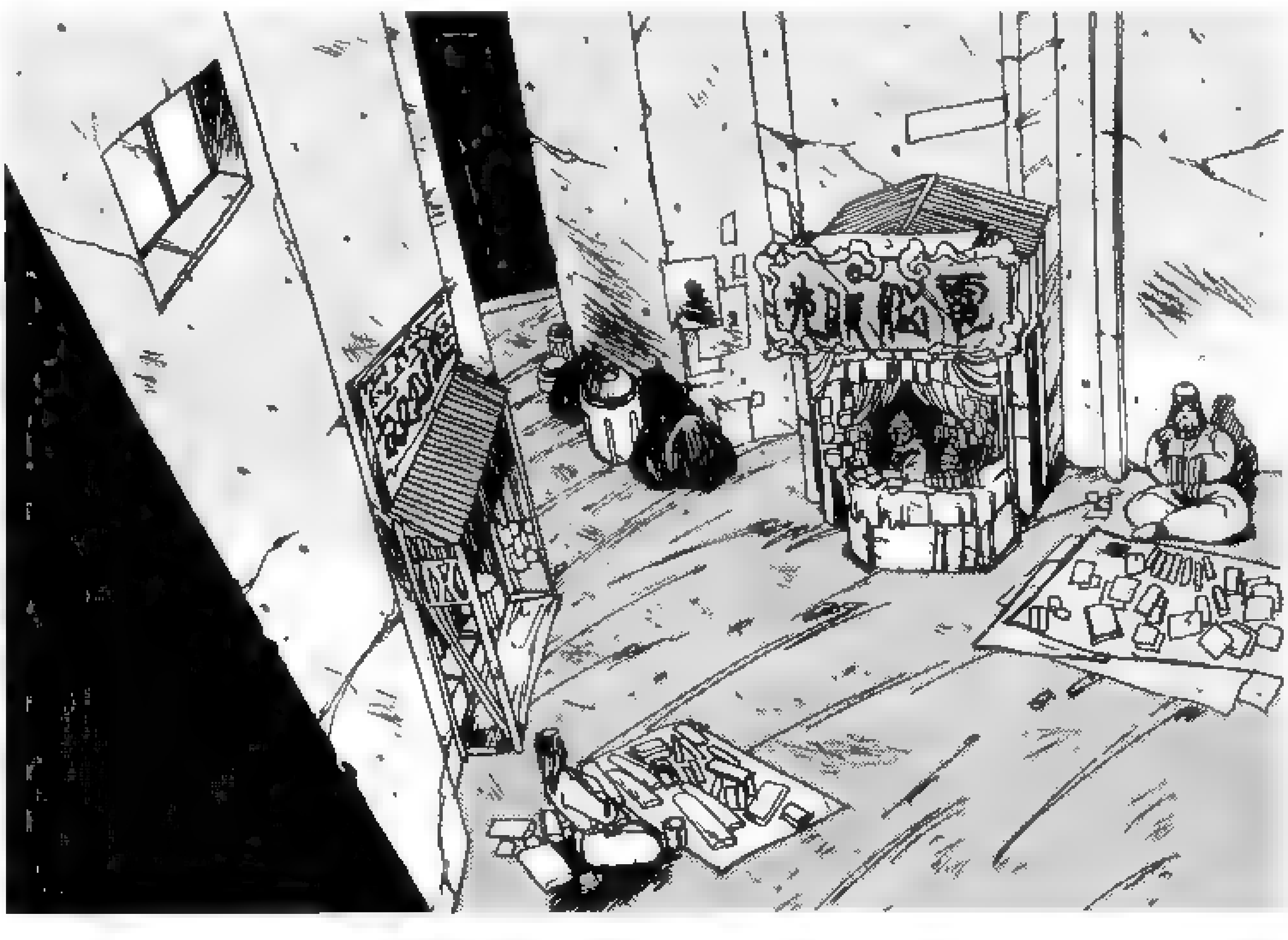
有事の際には傭兵を雇うことが多いので、傭兵軍にまかなえない海軍、空軍、陸軍の中でも戦車など高価で維持にも金のかかるものが取りそろえられています。また、大気圏外での戦闘を担う宙軍は必ずどこのメガシティでも重点をおいています。

1)空軍：地磁気の乱れと異常気象により航空兵器、高度な電子兵器は事実上無力化しています。また、この時代の紛争にとって制空兵器はあまりにコストが高く、数がそろわないため、比較的廉価な兵器で構成された地上支援のための軍です。

主力は攻撃ヘリ、亜音速攻撃機(とりわけVTOL,STOL)、輸送機などです。

2)海軍：海は戦略上意味をなさなくなったので、旧世紀の潜水艦で十分です。他には沿岸警備用のホバークラフト、ガンボート、あとはせいぜい駆逐艦が少々といった所です。





3）陸軍　一般に知られているかぎり、最も規模の大きな軍です。各都市様々な用兵があり、一概にはいえませんが、通常は軽戦車、コンバットシェル、歩兵といった所でしょうか。

4）宙軍：低軌道上の攻撃衛星もこれに含まれます。最強の兵器と最新のテクノロジーが結集しているはずですが、大気圏外での大戦闘は一度も起こっていないと報告されています。

警察：支配企業の警備部門が担当しています。普通の市警（いわゆるポリス）と捜査専門のCBI（City Bureau of Inverstigation）、そして重犯罪に対応するSWAT（Special Weapon Attack Team）の3つは名前こそ違え、どこにも必ずあり、メガ・シティから離れたタウンにはこれらを一手に引き受けるシェリフが置かれていることもあります。対外情報局は警察か軍組織のどちらかに置かれています。

また、収拾がつかないコンピューター犯罪の多発に対抗してつくられた、AHP（アンチハッカーポリス）も実は歴史が古いのです。これも警察組織または支配企業のコンピューター部門のどちらかに置かれています。

1）ポリス：市警です。本来の人員の80％以上がロボットポリス、ロボットガードに切り替えられています。スラム街などの暴動がこれらのロボットだけで抑えられないときは放水装甲車やガスランチャーを持った警官が出動することになっています。

2）CBI　ここはテロ犯罪をはじめとする「事件」を扱う、最も警察（シティ捜査局）らしい警察です。構成人員も最も多く、また最も危険なセクションのひとつです。

3）SWAT：言わずと知れた完全武装部隊です。サイボーグが多く、ビルにたてこもった犯人を手際よく始末するなどが主任務といえます。VIPのシークレットサービスもここから借り出されます。

4）AHP：俗称「バグハンター」と呼ばれる彼らは単独で捜査を行ない、証拠が固まり次第、告発するという一見地味なセクションですが、単独であちこち歩き回るため、犯人に命を狙われることも多いのです。

捜査局の下には、通報を受けて現場に急行するモノバイク、ヘリなどの実働部隊がいます。

10. ハンターズ（プレイヤーキャラクターたち）

コンピューターと企業に支配された都市、ここには従順な市民と無気力なスラム難民の2種類の人間がおり、荒野には今日のことしか考えられないアウトローたちがたむろしています。

しかし、これら3種のどれにも属さない誇り高い人々がいました。彼らを総称してハンターと呼びます。

ハンターとは自らの実力で幸福をつかみ取る者、と定義でき、その仕事内容によりさらにランドブラスター、ネットライナー、バウンサー、ハスラーの4種のキャラクタークラス（職業）に分けられます。

ランドブラスター：あらゆる品物を都市から都市へ、合法、非合法を問わず送り届け、時には売りさばく運び屋です。

危険な荒野をバンデット、ミュータント、時には公安機関を相手に戦い、あるいは素早く逃げるため、彼らのメカ（ホバー、装甲AFV、ヘリ、バイク）と彼らの脳はサイバーリンクシステムで固く結ばれています。サイバーリンクにより、乗り物や搭載火器を手足を使うよりうまく扱うことができるのです。もちろん、駆け出しのうちは高いサイバーリンクシステムを買うことはできませんが。

仕事柄、一匹狼であることが多いのですが、相棒にネットライナー、バウンサーがいれば恐いものはないでしょう。

ネットライナー：コンピューター社会が作り上げた新天地、電脳空間（サイバー・スペース）を自由に駆け回る彼らは、サイバーリンクと同じ方式、ジャック・イン・システムを使い仕事を行ないます。

その内容は様々ですが、例えば企業の極秘プログラムを盗み出したり、破壊したり、銀行の預金高を勝手に増やしたりもできますし、条件が良ければ、戦闘ロボットのAIに侵入して、思いのままに操ることもできます。

しかし、彼らはハッカーと呼ばれることを非常に嫌っています。ネットライナーたちに言わせれば、彼らはエレクトロニクスの芸術家なのだそうです。腕のいい者は企業などに雇われてサイバースペース侵入者を倒すためにデータバンク内に潜んでいたりもします。

バウンサー　この世界の戦闘の専門家といえば企業のアーミー、数多くある傭兵軍、そして個人営業の戦争屋であるバウンサーです。

彼らの仕事は用心棒から紛争時の日雇い傭兵、都市間の輸送コンボイのエスコートなど、およそ争いごとが起きるような所では必ず見つかるのです。

サイボーグ化した肉体、あるいは強力な武装を施したＡＦＶ、コンバットシェルなどに身を包んでおり、他のハンターと組むときでも一番頼りになる者たちです。

ハスラー　いわゆるトレジャーハンターで、旧都市の廃墟または原発などのエネルギー施設、工業地帯、鉱山などに忘れられた資源を捜しに行ったり、それでなければバンディットなどを追い求める賞金稼ぎ（バウンティハンター）です。

こうした仕事柄、様々な技術を要求される危険で難しい職業です。

ブローカー　ハンターは基本的に自営業なのですが、実の所何人かのマネージャーを持っています。彼らがブローカーと言われる闇商人たちです。

ブローカーはたいていダウンタウンにバーを経営しており、そこでハンターに仕事を依頼したり、依頼人を紹介したりします（プレイヤーがブローカーをやるのも楽しいかもしれません）。

また、このバーはハンター同士の情報交換の場でもあります。

傭兵（マーセナリイ）、民間防衛協会（Civil Defence Assosation）

マーセナリイの始まりは解体した各国の軍が各地で企業化したもので、皮肉をこめて戦争サービス業と呼ばれています。

一方、CDAも戦闘のエキスパートが不穏な社会のニーズに応えて作ったもので各地に有料訓練場があります。

若いハンターのほとんどがこのどちらかで、何年か実戦または訓練をした経験があるはずです。

第2章 キャラクター

“メタルヘッド”をプレイするには、プレイヤーキャラクターが必要です。この章ではプレイヤーキャラクターの創造の方法を説明します。“メタルヘッド”のキャラクターは、能力値という基本的な資質や能力を表すものと、スキルという生まれてから後で手に入れた技術を持っています。

[2.1] 能力値

“メタルヘッド”のキャラクターは、資質と能力を反映させた10種類の能力値を与えられ、それによって表現されます。

SUVを除くすべての能力は3D6で求められます。つまり最低値は3で最高値は18ということになります。

[2.1.1] 筋力：STR(Strength)

筋肉の力を表します。重いものを運んだり動かしたりという行動のチェックの他、鍛えぬかれた肉体を相手に誇示したりするときにも使います。また格闘戦のときはダメージの修正にも使用されます。

[2.1.2] 敏捷力：REF(Reflex)

敏捷さを表します。これも敏捷を要する行動や、カーチェイスや、格闘戦などの敏捷さを要求される行動をとる際のスキルロール(SR)の修正に使用されます。

[2.1.3] 器用度：DEX(Dexterity)

器用さを表します。精密作業や、銃器・爆発物などの操作の際に使用されます。

[2.1.4] 知性：INT(Intelligence)

純粋な知能を表します。スキル取得の際に関係し、相手を説得したり、学問関係のロールに修正されたりもします。

[2.1.5] 教養：EDU(Education)

教育度、記憶力。広い意味では育ちの良さなどを表します。記憶力チェックの他、教養を相手に誇示したりする際などに使用します。

[2.1.6] 知覚力：PER(Perception)

総合知覚力、注意力、ESPによらない第六感を表します。機械でいえばセンサーに相当するかもしれません。

[2.1.7] 共感度：SYM(Sympathy)

人間としての親しみやすさ(同情を得るとか、善人らしく見せる)を表します。STRやEDUでNPCの信用を得られそうにないときなどに使用します(例：笑ってごまかす。動物をなつかせる)。

キャラクターの外見(美形かどうかなど)はある程度、自由に設定してかまいません。共感度とは違う意味合いでNPCとのコミュニケーションのチェックをしたいときは、状況に応じて、STR(「オレは頼りになるぜ」)、EDU(「私は頭が良いのだ」)、WIL(「僕の決意はかたいんです」)などの能力値でアビリティー・ロール(AR：後述)を行なってください。

ラリーカンパニー日誌①

本書では現実的なルールの例をあげるため、何人かのキャラクターを使って説明してゆくことにします。

テキサナシティにオフィスを置く〈ラリーカンパニー〉は5人のハンターで構成されており、シティ間の輸送から、ネットワーク上のトラブル解決まで、すべてのハンター業を請け負う、いわゆる便利会社です。そのメンバーは社長(兼マネージャーのネットライナー)の「守銭奴」ラリー＝本間、「賞金仮面」ゴドー・ザ・ゴールデンマスク(バウンサー)、「優しき巨人」エドガー＝ギブスン(バウンサー)、「鉄の女」リドリー＝ミッチェル(ランド・ブラスター)、「天下御免のナンパ男」クラウス＝フィッツジェラルド(ハスラー)の5名と戦闘バイク「キラービー」、戦闘バギー「ラヴィアンローズ」の2台のメカです。彼ら5人が知り合うまでのエピソードや普段の仕事ぶりをコラムで紹介していきます。



[2.1.8] 意志力：WIL(Will)

意識の強さを表します。サイバースペースでの精神的ショックの許容量(後述)、肉体損傷時の心理ダメージの判定に使用されます。

[2.1.9] 幸運度：LUC(Luck)

幸運度と言うよりはゲーム中でのロールの目を有利に導き、また危機を回避するものです。キャラクターは3D6分の幸運ポイントを持っており、ゲーム中に消費していきます。

[2.1.10] 耐久レベル：SUV(Survival)

総合的な身体の強さを表します。が、直接生死を決定する数値ではありません。数値ではなく記号で表します。

人間の場合、

2D6＋STRの修正値が、	SUR
0未満	E
0～10	D
11以上	C

というように3段階に分かれます。

またサイボーグはその構造上から、Sを使用し、A,B,F,Gは人間以外の生物を表します。生身の人間でも、例えば腕がサイバー化されていれば腕部のみはSにできます。

SUV、ヒットポイントとも、サイバー化および肉体成長以外の方法でSTRが上がっても変化はないものとします。

[2.2] 能力値ボーナス

能力値が平均より高い、または低いキャラクターはその能力値に関係したスキルに対して影響します。

能力値が10を1ポイント下回るごとに－1、上回るごとに＋1の修正がつきます。

つまり7のときは－3、14なら＋4という具合いです。

キャラクターシートの能力値の後ろのカッコの中に記入してください。

[2.3] 年齢による能力値

プレイヤーが15歳以下、もしくは40歳以上のキャラクターを作るなら下の修正表を利用してください。ただし、どんな修正が加わっても能力値は3～18の範囲で決定されます。

	15歳以下	40歳以上
STR	－2	－2
REF	＋1	－2
WIL	－2	＋2
EDU	－1	＋2

[2.4] キャラクタークラス(職業)

さて、君のキャラクターは出来上がったでしょうか。すべての能力値が10以下だったときは作り直した方が良いかも知れません。また、GMが許可するなら、2D6＋6のサイの目でキャラクターメイクを行なうのもよいでしょう。

プレイヤーキャラクター(以下PCとする)はすべてハンターとして作ることになります。ハンターは前に述べたとおり4種類ありますのでその内からクラスを選んでください。メイキング時、特典としてもらえるスキルは各クラスでかなり差があり、そのスキルは能力値で修正されるので、(能力値のサイバー化による強化を考えていないのであれば)下記の簡単な説明を見て、作成したキャラクターにあったクラスを選ぶとよいでしょう。

ラリーカンパニー日誌②

それでは、キャラクターメイクを実際にしてみましょう。

エドガー・ギブスン氏の年齢は28才と設定しました。一切の年齢修正はありません。順に3D6をロールすることにします。

STR	：15(＋5)	大したものです。これだけ能力があればどこでも雇ってもらえるでしょう。
REF	：13(＋3)	良い方でしょう。十分な数値です。
DEX	：16(＋6)	素晴らしい！　力だけでなく、器用さも並外れています。
INT	：11(＋1)	まあ平均ですね。
EDU	：9(－1)	中の下程度の教養です。
PER	：16(＋6)	野性の勘というものでしょうか。もちろん目も耳も人よりはるかに良いということです。
SYM	：14(＋4)	彼の体からは他人への思いやりがにじみ出ているようです。
WIL	：8(－2)	うーん。意外と臆病ですね。これは彼の弱点となりうるかも知れません。
LUC	：6	これまた不運な！　彼は慎重に人生を歩む必要があります。
SUV	：C	体格(筋力)を考えれば当然です。

こうして、ギブスンは出来上がりました。プレイヤーは彼の簡単な性格設定と過去を考えました。…傭兵出身のエドガーは2mを超す大男で、気は優しくて力持ちというタイプ。無口な人物。――

総合的に見ればかなり良いキャラクターとなりました。しかし、例え貴方のキャラクターがあまり良い出来でなくても落胆することはありません。サイバー化によって上げられる能力値もあるのですから。

① **ランドブラスター**：メカと兵器の両方を扱い、また商人としての資質にも自信のある方にお奨め。重要と思われる能力値は、REFとDEX。

② **ネットライナー**：血生臭い戦闘はちょっと、という高尚な人にお奨め。重要な能力値はINT、EDUそしてWIL。

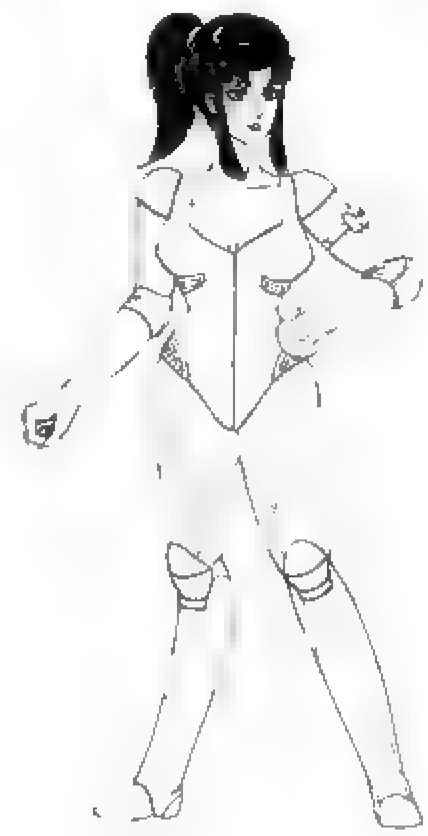
③ **バウンサー**：思いっきり戦闘したい人にお奨め。(GMにもよるだろうけど)仕事は幾らでも転がっているので食べてゆくには困らないでしょう。重要な能力値はDEX、PER、REF。

④ **ハスラー**：一攫千金を夢みる方にお奨め。すべての技能、能力の問われる厳しい仕事です。重要な能力値はそのすべてです。

⑤ **ブローカー**：上の4つのどれも嫌というならこれをやってみるのもよいでしょう。本来なら引退したハンターがやるのが普通で、重要な能力値は特にありません。

それぞれのキャラクタークラスは初期所持金、特典スキル(CDA,傭兵時代の訓練や実績を表します)、荷重制限、買物のときの割引、割増しなどの特徴を持っています。

各キャラクタークラスの特性

ランドブラスター

所持金　：(1D3+1)×$10,000

特典スキル：	大型メカニクス	30%
	土地カン	30%
	地上車全般	50%
	コンバットシェル	30%
	応急手当	30%
	重火器	50%
	搭載火器	30%

荷重制限　：STRの能力値までのENC

価格の割引,割増し：メカニックのヘリを除く車体、オプションパーツ、電子装備、センサー、装甲を半額で買えます。逆にすべてのサイバーパーツは倍価格(サイバーリンク手術は通常価)。また、コンピュータソフトは買えません。




ネットライナー

所持金　：(1D3+1)×$5,000

特典スキル：	精神医学	30%
	エレクトロニクス	50%
	ソフトプログラム	50%
	イメージファイト	50%
	自由選択ボーナス	100P

荷重制限　：STRの能力値までのENC

価格の割引,割増し　コンピュータソフトを半額で買え、メカニック(車体,オプション,電子装備,センサー,装甲)を買うことはできません。



バウンサー

所持金　：(1D3+1)×$5,000

特典スキル：	サバイバル	30%
	応急手当	30%
	偽装・カモフラージュ	30%
	ブービートラップ	30%
	爆発物	30%
	ストーキング	30%
	小火器	30%
	素手戦闘	30%
	ナイフコンバット	30%

荷重制限　：STRの能力値の2倍までのENC

価格の割引,割増し：IV類の自動兵器を除くすべての武器類、および、すべてのサイバーパーツを半額で買えます。メカニック(車体、オプション、電子装備、センサー、装甲)は3倍価格となり、コンピューターソフトは買えません。

ハスラー

所持金　：(1D6+2)×$5,000

特典スキル：大型メカニクス　30%

地上車全般　または　コンバットシェル　30%

応急手当　30%

小火器　30%

重火器　30%

素手戦闘　30%

ナイフコンバット　30%

イメージファイト　30%

荷重制限　：STRの能力値の2倍までのENC

価格の割引,割増し：なし。すべて定価。



ブローカー

所持金　：1D10×$10,000(ただし、そのうち、1/10しか使ってはならず、残りは商売の元手にすること)

特典スキル：他の4つのクラスのうちから好きなクラスのものを流用します。

荷重制限　：STRの能力値までのENC

価格の割引,割増し：すべて定価ですが、メカニック、武器、サイバー、ドラッグ、コンピューターソフトのいずれか1種は半額にできます(その選んだ商品を主に取り扱う業者ということになります)。



荷重/重量ポイント(ENC)

ENC(荷重：Encumbrance)はキャラクターやメカニックが運ぶことのできる物の重さの単位です。武器や様々な品物にはENCが設定されていますので、それらの合計が荷重制限を超えないようにしてください。

ラリーカンパニー日誌③

エドガー・ギブスンの能力値で特に高いものは、STR,REF,DEX,PER,SYMの5つです。ランドブラスター,バウンサー,ハスラーに向いていると思われますが、プレイヤーには彼の好みとギブスンの性格などからバウンサーをやることに決めました。

[2.5] スキル

プレイ中には、キャラクターのもつ特殊な技術が必要な場合もあります。様々な特殊技術をスキルと呼びます。また本文中〈 〉で囲ってあるのはスキルです。

[2.5.1] スキルの取得と使用法

キャラクターがスキルを修得するには、いくつかの方法があります。

① 基本スキル値

すべてのキャラクターは〈公用語〉50%、〈投擲〉20%、〈格闘回避〉20%、アクセスファイバーを埋め込むなら〈アクセス〉100%（ネットライナーは必ず埋め込まねばなりません）を無条件に得ています。

② キャラクタークラスによるスキル値

キャラクタークラス別に特典スキルを受け取ってください。これもクラスを選ぶことで無条件に得ることができます。

③ INT能力値によるスキル値

INTを見てください。INT 1ポイントにつきスキル10ポイント（INT12の人は120ポイントということです）を自由に選べます。スキルチャートを見て、自由にスキルを取るか、または特典スキルに上乗せしていってください。

④ 能力値ボーナスによるスキル値

各々のスキルは特定の能力値からの修正を受けます。

各々のスキルがどの能力値の修正を受けるかを見て、能力値の修正値をプラスマイナスします。

[2.5.2] スキル値の上昇

スキルの技術成長（後述）以外でスキル値が上がることがあります。それは能力値をアップするサイバー手術を受けた場合で、これにより修正値のプラスがつくので、関連するスキルはすべて、ただちに成功値をあげてください。

これ以外の能力値アップ（コンバットシェル、オートプロテクター、ドラッグ、その他によるもの）は一時的なものなので、技術の成長には反映されず、従ってスキル値は上がりません。もちろん各種アイテムの指示によるスキル値アップは別ですが。

なお、キャラクターメイク時のスキル上限は〈アクセス〉を除き80%までです（〈格闘回避〉だけは説明のとおり70%が最大上限です）。

[2.5.3] スキルの使用法

戦闘スキル以外はGMが必要と思われる局面でプレイヤーに成功判定をさせることになります。このスキルロールといわれる判定法は100%ロールで、取得したスキルの成功値以下の目を出せば成功となります（スキルロールについてはまた後述します）。

ラリーカンパニー日誌④

ギブスンの場合無条件に受け取れるスキルのすべては以下のとおり。

公用語 50%、サバイバル 30%、応急手当 30%、偽装・カモフラージュ 30%、ブービートラップ 30%、爆発物 30%、ストーキング 30%、小火器 30%、投擲 20%、素手戦闘 30%、ナイフコンバット 30%、アクセス 100%

これらのほとんどは傭兵時代にマスターした技術でしょう。

これに加え、INTからの得られるスキル値は、INTが11なので110ポイントとなります。プレイヤーはこれを使って上記のスキルにプラスしたり、新たなスキルを取ったりすることができます。それが済んだら、能力値の修正を加えます。例えば、ギブスンの〈小火器〉は30でこれに能力値のボーナスを加えなくても、DEXから＋6、PERからも＋6の修正がきて30＋6＋6、合計42になります。

スキルチャート

分野／スキル名	能力値修正	特記
ランゲージ		
1 公用語	EDU	50%
2 言語学	EDU	—
テクニカル		
3 大型メカニクス	EDU+INT	—
4 精密メカニクス	EDU+INT	—
5 素材工学	EDU+INT	—
6 建設土木工学	EDU+INT	—
サイエンス・メディカル		
7 生物学	EDU	—
8 薬学	EDU	—
9 医学	EDU+DEX	—
10 精神医学	SYM+WIL	—
11 天文学	EDU	—
12 化学	EDU	—
エージェント		
13 鑑定	PER	—
14 写真・映像	PER	—
15 偽造	DEX	—
16 スリ	REF+DEX	—
17 誘惑	SYM+X	解説参照
18 土地カン	PER	—
19 万能	—	解説参照
20 変装	DEX	—
21 拷問・尋問	WIL+PER	—
22 暗号・信号	EDU+INT	—
ナビゲート		
23 地上車全般	DEX+REF	—
24 大型艦ナビゲート	EDU	—
25 小型艇ナビゲート	DEX+REF	—
26 コンバットシェル	DEX+REF	—
ミリタリ		
27 サバイバル	WIL+INT	—
28 応急手当	DEX	—
29 偽装・カモフラージュ	EDU	—
30 戦略・戦術指揮	EDU+INT	—
31 ブービートラップ	DEX+INT	—
32 爆発物	DEX+PER	—
33 空中機動・0G機動	REF+DEX	—
34 ストーキング	REF+DEX	—
ウエポン		
35 小火器	DEX+PER	—
36 狙撃	DEX+PER	—
37 重火器	PER+EDU	—
38 搭載火器	EDU	—
39 投擲	DEX+STR	20%
ファイト		
40 素手戦闘	REF+DEX	—
41 ナイフコンバット	REF+DEX	—
42 大型武器	REF+DEX	—
43 格闘回避	REF+DEX	20%
44 特殊武器	REF+DEX	—
コンピュータ		
45 アクセス	INT+EDU	(100%)
46 エレクトロニクス	INT+EDU	—
47 ソフトプログラム	INT+EDU	—
48 イメージファイト	INT+EDU	—

スキル説明

1 公用語：世界共通言語である英語と自国で使用している言語(モスクワならロシア語、東京なら日本語)を表します。キャラクター創造の際、基本値50%が与えられます。

あまりロールする機会はないかもしれませんが、例えば、文学作品を執筆するとか、議論の際などに使用できるでしょう。

2 言語学：言語学と言うより、キャラクターが普段使わない公用語以外の言葉をどの程度知っているかを表します。外国での会話や、スラム街の公用語を知らない人と話すときに使われます。

3 大型メカニクス：バイクから宇宙船までのメカニズムについて、これら大型メカの修理、メンテナンス、設計などを行なえます。

4 精密メカニクス：マニピュレーター、サイボーグなどの精密なメカについて、修理、メンテナンス、設計などを行なえます。

第一級の技術者を目ざすなら、大型メカニクス、精密メカニクス、エレクトロニクスの3つは取得したい所です。

5 素材工学：金属、セラミックなどあらゆる素材に精通している事を表しています。使い方はアイデア次第ですが、例えば、戦闘中相手の装甲の材質が何であるとか装甲厚などを見極めたりできます。

6 建設土木工学：建築物の設計や都市設計を行ないます。また、ある程度の地理や土木機械の操作も心得ています。

〈爆発物〉と併用してのビル爆破などが、代表例でしょう。

7 生物学：その名のとおりですが、放射能が人体にどんな影響を及ぼすかなど、限定的ながら医学的知識も持ち合わせています。またミュータントの性質などにも詳しく知っています。

8 薬学：この世界の高度に発達したドラッグに精通している事を表します(もちろん普通の薬にも詳しいのです)。効用や副作用についても知っていて、調合もできます。

9 医学・医術：医学知識と治療の他に医療用機器の操作もできます(CTスキャンや自動手術ベッドなど)。

10 精神医学：心理学、催眠術とインプリンティング(催眠術を利用した暗示刷り込み)の技術を知っています。また、心理作用に関係するドラッグにも詳しく、催眠術の実践も可能です。

11 天文学：天文以外にも、宇宙空間に関する知識や理論を知っています。航海士や宇宙パイロットは必ず必要なスキルです。

12 化学：薬品の調合、合成樹脂の開発、エネルギー開発など化学全般について知っています。

13 鑑定：絵画、宝石などの鑑定から事件現場の検証まで行なうことができます。

14 写真・映像：カメラワークの他、映像作品の理解度も常人より上です。

15 偽造：高度にコンピューター化されたこの世界では、ここで言う偽造は非常に狭い範囲になっています。しかし、書類の偽造の他にも芸術作品の贋作、ニセの宝石なども技術の進歩で、より見破られにくくなっています。

16 スリ：言うまでもなく相手に気取られることなく、物品を盗み取ることです。

17 誘惑：これも説明するまでもないスキルです。その効果は様々ですので、GMに一任します。

18 土地カン：都市にしろ街にしろ、その構造には幾つかのパターンがあります。これはそれを知っていて、見知らぬ土地に来てもある程度「カンを頼りに動くことができる」という意味のスキルです。いわゆる、土地勘とは多少違います。

19 万能：このスキルの取得法は特異で、スキル取得をしたなら、あと90%(つまりINT9ポイント分)を足さねば効果を発揮しません。つまり、100%あって初めて有効なスキルとなるのです。さてその効果ですが、自分が取得できなかったすべてのスキルを一律10%でSRできます。ただし、これにはどんな場合でも一切の能力修正、状況修正を行なえません。

20 変装：説明は必要ないでしょうが、両手両足をサイバー化し、伸縮自在にしている者や、全身特殊ラバーで、性別さえも換えることができるフルボーグも存在するのでこの世界はあなどりがたいのです(そういうPCに

はボーナスを与えるべきでしょう)。

21 拷問・尋問：様々な拷問方法を知っている人も多いと思いますが、拷問がプレイの目的ではないので、ここでは司法組織などのマニュアルどおりの行動をとった場合の成功率を示しています。

各種ドラッグの適切な使用により成功率にプラスが与えられます。

22 暗号・信号：主に暗号や信号の解読や作成に使用します。

23 地上車全般：タイヤ、キャタピラ、ホバーなど、すべての地上車のナビゲートに使用します。ただし、〈ナビゲート〉を含めこれらの操縦のスキルはすべて、普通に運転しているときは特にロールする必要はありません。主にチェイス、そして回避のときに使われます。

24 大型艦ナビゲート：海上、海中、宇宙における大型の乗り物(戦艦、潜水艦、宇宙船)の操作スキルです。

25 小型艇ナビゲート：ヘリコプター、航空機、航宙機、シャトル、モーターボート、潜水艇など微妙な操作が要求される乗り物の操縦スキルです。

26 コンバットシェル：コンバットシェルのみの操作に使用しますが、スキル%を半減して〈空中機動・OG機動〉としても利用できます。また、コンバットシェルの簡単なメンテナンスを心得ています。

27 サバイバル：サバイバルの手順と知識を心得ていることで、スタミナの有無、身体の状態とは関係ありません。

つまりある状況下において生き残る手段を知っていたとしても実際に生き残れるかどうかは別問題ということです。

使い方は、遭難などの状況下でGMにサバイバルの手段を問う、あるいはプレイヤーが考えたサバイバルの方法がうまくゆくかどうかをチェックする、などが考えられます。

28 応急手当：すべての肉体に対する損害に適応できます。(レーザー傷から窒息まで)1回のけがにつき1回のチェックが許されます。

成功するとダメージが1ランク軽くなります(MOのときはHW)。もちろん、既に死亡した者には行なってもむだです。

LWについてはルール上何らペナルティはないので、無条件成功にしても良いですし、手当を行なわなくてもかまいません。

なお、簡単な応急キットがあるなら、成功値は倍になります。サイボーグに対しては精密メカニクスの知識も必要です。

29 偽装・カモフラージュ：個人が物かげに隠れる他、戦車のようなかなり大きな物までも隠すことができます(ただし材料が必要ですが)。また、戦闘用ボートをヨットのように見せるなどその使い方は様々です。

30 戦略・戦術指揮：指令室での部隊指揮と戦場でのグループを率いてのリーダーシップを表します(もちろん、教育マニュアルを基にしての行動なのですが)。集団戦ルール以外ではあまり使用する機会はないかもしれませんが、NPCを部下に持ったときの行動チェックには有効でしょう。

31 ブービートラップ：トラップの仕掛け方、見破り方、外し方の3つをまとめることにします。これは技術の高低であり、考えるのはプレイヤーであることを忘れずに。

〈爆発物〉と併用すれば効果的なトラップを仕掛けることができるでしょう。例としては倒した敵に手榴弾を仕掛け、後続が来て死体を動かすとドカンといくものなどです。

32 爆発物：あらゆる爆発物とその材料にも精通していて、その操作にも通じていることを表します。しかし、このスキルは単独で使用することは少ないかもしれません。

33 空中機動・OG機動：パラシュート降下、低重力、無重力下での運動が訓練されているかどうかを表します。これらの状況下で常人以上の行動を行なう際のチェックに使用すればよいでしょう。

34 ストーキング：戦闘時以外の普通の使い方は忍び歩きや尾行時に使います。戦闘時の詳しい使い方は戦闘ルールを参照してください。

35 小火器：簡単に言えば銃器の取り扱いの基本を知っているということで、I,II類の武器に対応します。撃ち方から手入れの仕方、故障の際の対処、または簡単な改造などもできるでしょう。普通は戦闘時に使用します。

36 狙撃：戦闘の狙撃ルールで使用します。詳しい使い方は戦闘ルール参照。狙撃スコープを使うと命中値がプラスされます。

37 重火器：個人が使用できる火器の中でも最大級の火力を持つものをすべて含んでいます。つまり軽・重機関銃、火炎放射器、バズーカ、対戦車ライフルなどのIII類の火器を操作します。これはそれぞれの使用方法をいちいち憶えているというよりは、この手の物を扱い慣れているということです。

38 搭載火器：個人では運用しにくい「兵器」といえるものをさし、戦車砲、対空砲座、アスロック、ミサイルなどのIV類の兵器を操作できます。

これらのハードウェアの操作を覚えているということです。簡単なメンテナンスもできます。

39 投擲：投擲とは主に筋力と器用さを要求される、銃器以外の飛び道具の扱いを意味します。ごみ箱に空かんを投げ入れる行動から、手榴弾、投げナイフ、投げ槍、弓類などがこの投擲に入り、主にV類の武器がこれに相当します。

戦闘時の使用は戦闘ルールに明記してあります。

40 素手戦闘：マーシャルアーツを初めとする、道具を使わない格闘術全般を表します。

41 ナイフコンバット：刃渡り20cmくらいまでのナイフを用いての戦闘に使用します。扱いやすいが奥の深い有効な戦闘方法です。

42 大型武器：ナイフ以上に大きい刃物、あるいは鉄パイプや、ナタなどを使っての戦闘を意味します。

43 格闘回避：戦闘ルールにあるとおり、相手の攻撃を回避するのに使います。基本20%が最初からもらえますが、最大上限値は70%とします。クリティカル命中の回避はSR½などでやるとよいでしょう。

44 特殊武器：武器チャートにあるような変な武器を使っての戦闘に使われます。

45 アクセス：コンピューター操作の第一段階。コンピューターを利用するときに使います。ちょっと難しいと思われるデータのピックアップとか、ひどくゆれる戦闘中の装甲車の中でのコンピューター操作などのチェックはSR½などで行なってください。どちらかといえばコンピューター操作のための許可証的なスキルです。

アクセスファイバーを埋め込んであれば、キャラクターメイクの時点でも、もれなく100%のスキルを得られますが、それが上限ではありません。

46 エレクトロニクス：コンピューターのハードウェアの組み立て修理から各種電子部品の取り付けなどと、その使い道は様々です。

47 ソフトプログラム：コンピューターソフトに関するすべての行動。極めて難しいのですが、イメージファイト用の新型ウエポンソフトの作成なども可能です。

48 イメージファイト：サイバースペースにおけるネットライナーたちとプロテクションモンスターとの戦いで、命中率に当たるもので、重要なスキルです。

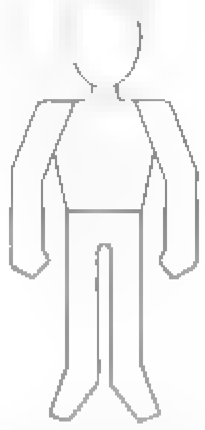
以上でキャラクターは完成しました。後は与えられた所持金を持ってブラックマーケットへ行きましょう。ここで必要なアイテム、メカ、ソフト、武器、ドラッグなどを手に入れたり、サイバー手術を受ければ、もう一人前のハンターです。

なお、武器はすべて弾丸が装填(エネルギーが充填)された状態の価格です。

◆キャラクター　シート

名前：エドガー・ギブスン	クラス　バウンサー	ランク：	性別：男	年齢：28

能力値(ボーナス)	チェック
STR 15 (+5)	
REF : 13 (+3)	
DEX : 16 (+6)	
INT : 11 (+1)	
EDU : 9 (−1)	
PER : 16 (+6)	
SYM : 14 (+4)	
WIL : 8 (−2)	
LUC : 6	
HP :	
SUV : C	



部位別サイバー化状況	SUV
頭部　サイバーアイ +20, 狙撃サイト +50	
左腕	
右腕	
胴・体内	
脚部	

サイバー化、ドラックによる能力値の上昇		
	STR +	PER +
	REF +	WIL +
	INT +	HP +
	EDU +	SUV :

スキル名	修正	%	チェック	スキル名	修正	%	チェック
1 公用語(50)	EDU	49		27 サバイバル	WIL+INT	29	
2 言語学	EDU			28 応急手当	DEX	36	
3 大型メカニクス	EDU+INT			29 偽装・カモフラージュ	EDU	29	
4 精密メカニクス	EDU+INT			30 戦略・戦術指揮	EDU+INT		
5 素材工学	EDU+INT			31 ブービートラップ	DEX+INT	57	
6 建設土木工学	EDU+INT			32 爆発物	DEX+PER	42	
7 生物学	EDU			33 空中・0G機動	REF+DEX		
8 薬学	EDU			34 ストーキング	REF+DEX	39	
9 医学	EDU+DEX			35 小火器(Ⅰ、Ⅱ類)	DEX+PER	52	
10 精神医学	SYM+WIL			36 狙撃	DEX+PER	42	
11 天文学	EDU			37 重火器(Ⅲ類)	PER+EDU		
12 化学	EDU			38 搭載火器(Ⅳ類)	EDU		
13 鑑定	PER			39 投擲(20)	DEX+STR	31	
14 写真・映像	PER			40 素手戦闘	REF+DEX	39	
15 偽造	DEX			41 ナイフコンバット	REF+DEX	59	
16 スリ	REF+DEX			42 大型武器	REF+DEX		
17 誘惑	SYM+X			43 格闘回避(30：上限70)	REF+DEX	29	
18 土地カン	PER			44 特殊武器	REF+DEX	39	
19 万能	−			45 アクセス(100)	INT+EDU	100	
20 変装	DEX			46 エレクトロニクス	INT+EDU		
21 拷問・尋問	WIL+PER			47 ソフトプログラム	INT+EDU		
22 暗号・信号	EDU+INT			48 イメージファイト	INT+EDU		
23 地上車全般	DEX+REF						
24 大型艦ナビゲート	EDU						
25 小型艇ナビゲート	DEX+REF						
26 コンバットシェル	DEX+REF						

キャラクタースケッチ	プロフィール
	2mを超す大男。気は優しく、力持ちといったタイプ。右目に複合センサーを仕込む。 仕事のないときは愛用の大型ドリルで土木工事のアルバイトをする。無口な人物。

使用武器早見表

名称	火力/効果	ENC / HP	方式	回数	距離／距離修正	追加被害	残弾数など
コンバットナイフ	5	1			. . .		
大型ドリル	35	8			. . .	べ-6	
.357マグ	40	3/1	S	2	0 . -20 . -40 .		
5.56オート	10	6/1	S/B2/A3	15/7/4	+20 . 0 . -10 . -30	べ-2	
低反動APガン	80	5/1	S	2	-40 . -60 . .	シフト2	
手榴弾	85/45	1/1			. . .		

主要所持品

各種アイテム類	武器、防具、弾薬
双眼鏡、ラジオ、NBC警告計 サバイバルキット ロケットリュック トランシーバー	ハードボーラー（STR +10, REF -2 A80/60%） +IRビジョン .357用テフロン弾 ×18 5.56mmマガジン ×3 APガン用 10発 手榴弾 10発 格闘用ワイヤ（2m） ソリッドシューター 各種2発ずつ

サイバーリンク／ジャック＝イン： 0 本	MEMO： クラウス＝フィッツジェラルドに $4,000かし。
ドラッグ使用回数： 0	
バーサーク値：	
中毒症：	
所持金（ドル）：	
借金（ドル）：	

第3章 ロール

キャラクターがプレイ中に行なう様々な行為がうまくいったか、それとも失敗したかはGMが判断しなければなりません。GMはその判定に、キャラクターの能力値とスキル値、そしてプレイヤーのサイの目を参考にします。

キャラクターにGMが要求するロールは主に2種類で、能力値に関するものをアビリティーロール(AR)、スキルに関するものをスキルロール(SR)と言います。

[3.1] アビリティロール(AR)

ゲーム中、スキルによらないチェックが必要なとき行ないます。LUCとSUVを除くすべての能力値に関してARのチャンスがあります。 ARは、2D6に能力値を加えたもので、GMかシナリオが決めた基準値と同じか、それ以上の目を出せば成功とします。

AR基準値

10：やさしい
15：普通
20：難しい
25：非常に難しい
※それぞれAR10、AR20などと表す。
能力値＋2D6がこの数字以上なら成功。

キャラクターによって必ず成功する場合でも1ゾロは失敗。6ゾロの目は能力に関わりなく成功とします。GMはロールに幅をもたせるためこの基準の範囲内で自由に基準値を設定できます(AR17など)。

[3.2] スキルロール(SR)

スキルロールは戦闘以外の場面で使用されます(戦闘に関しては別記します)。チェックは100%ロールで行ない、規定%以下で成功です。スキルがないものに関してもサイの目01～05は必ず成功、96～00は必ず失敗となります。

SR基準値

SR 2　：やさしい。スキルの2倍値でロールします。
SR 1　：普通。そのままロールします。
SR ½　：難しい。スキル値の半分でロールします。
SR ¼　：非常に難しい。スキル値の¼でロールします。

またすべてのスキルはその行動を補助するアイテムなどの使用で%をあげることができます(例：尋問を行なう際の自白剤の使用など)。

ラリーカンパニー日誌⑤
ロール

ゴドー・ザ・ゴールデンマスクが目覚めるとそこは暗い倉庫の中でした。普通は右も左もわからない所ですが、プレイヤーはGMにゴドーが知覚センサーを内蔵していることを告げ、出口を探す許可を得ます。

GMの提示したARは25、ゴドーのPERは25なので1のゾロ目以外は成功です。出口を見つけた彼はGMから、DEXを使って、錠開けか、STRを使ってドアをブチ破るかと聞かれ、STRでドアをブチ破ることにしました。GMは5cmの鉄板製で、AR35(こういう宣言も可能ですが、生身の人間は絶対開けられません)で、破れると告げます。ゴドーのSTRは24なので、11か6のゾロ目(12)をださねばなりません。

ラリーカンパニー日誌⑥
スキルロール

ゴドー・ザ・ゴールデンマスクは追手の足を止めるためにブービートラップを仕掛けることにしました。手榴弾とワイヤーを使うので、まずGMは〈爆発物〉でロールするよう告げます。スキル値は77、難なく成功しました。この後〈ブービートラップ〉でロールするのですが、ここは荒野であまりトラップを仕掛けるのに適した場所ではありません。SR½でチェックします。スキル値は62なので、31で判定です。

出目は98。どう見ても失敗です。しかしGMは哀れに思い、一応トラップは完成したと告げます。とはいえ、追手がこの(できそこないの)トラップに気づかないわけはないでしょう。

[3.3] LUCポイントの使い方

下記の効果は原則的なものなので、各GMが使い方を新たに考案してかまいません。

1）各種のロール(AR,SR,心理効果ロールなど)を行なうさい、1ポイントを消費することでGMの提示する難易度を1ランク有利にできます(GMがAR17などと半端な値を提示したならマイナス5を目安にします。この場合だとAR12になります)。

一度に使用できるポイントは3ポイントまでです。

2）4ポイントを消費することで、PCが攻撃をうけ、戦闘結果で"K"を宣言されたとき"MO"にすることができます。

LUCポイントは消費する一方で、プレイヤーがゲーム中にクリティカル目(100%ロールなら01～05、戦闘時なら末尾が1、2D6なら6ゾロ)

を1回出すごとに1ポイントを補充できます。ただしキャラクターメイク時のLUC値をこえて増えることは許されません。また、LUC値の能力アップはなく、一生そのままです。

[3.4] キャラクターの成長

キャラクターはプレイ中の行為によって能力が向上することがあります。

キャラクターの成長には2とおりあります。1つはスキルの成功値が上がる技術的成長、もう1つはSTR～SYMの成長を表す肉体、精神成長です。

技術的成長：戦闘以外のスキルロールに成功するたびに、そのスキルは1%アップします(チェックしておくとよい)。また、戦闘スキルおよび〈イメージファイト〉を使ってクリティカル目を出すごとに、5%アップします(戦闘スキルおよび〈イメージファイト〉のレベルアップはクリティカルのみです)。

スキルには(一部を除いて)上限値がありません。ときにはGMがSR½、⅓といった要求をすることもありますし、戦闘ルール上では多すぎる%はないからです。ただし通常スキルのロールでは96～00の目は必ず失敗だということを忘れないでください。

肉体、精神成長：こちらはARの6ゾロを出すごとに1ポイント成長します。

ただし、サイバー化も薬物投与もしていない状態の能力値は上限が18であり、これ以上は絶対に上がりません。以後はサイバー化することで能力値を上げることができます。すべてのサイバーパーツおよびフルボーグ類は、一度手術したら再び生身の体には戻れませんが、能力アップの限界は40までとなります。この40はヒューマノイドの絶対限界であり、これ以上はサイバーによっても、ドラッグによっても決して上げることはできません。

・キャラクターの人間としての成長は以上のとおりですが、この他にハンターとしての成長があります。これについてはマスタリングガイドの方に詳しく紹介してありますので、そちらを参照してください。

新たなスキル：INTが上昇するか、またはスキルのない状態でSRをしてクリティカル目(01～05)を出せば新しいスキルを得ることになります。

また特殊な装置でスキルを得ることもできます(後述)。

その他：これらの能力上昇は原則として1シナリオ終了後に行なうものとします。また選択ルールとして、GMはシナリオ終了時にボーナスとして技術面、肉体精神面にいくばくかのポイントを与えると良いでしょう。

その目安はスキル(10～15)、または能力値(1～3)といった所で、PCはこれを好きなように振り分けてかまいません。

ラリー商会日誌⑦
LUCポイントの使い方

ギブスンは廃虚となった町で、数人の敵に出会いました。彼はリーダー格の男に格闘をしかけました。残念ながら相手の方がREF能力が高く、至近距離で頭に短針銃を撃ち込まれます。確実に"K"が出る火器です。彼は4ポイントのLUCを使い"K"を"MO"にして、何とか相手を倒しました。"MO"のままではいずれ死んでしまうので、〈応急手当〉を行ないます。スキル値は36%ですが、何としても成功したいので、LUC2ポイントを使い、SR3(3倍)の108%として判定することにします。

ラリーカンパニー日誌⑧

ゴドーはアリゾナで遭難しました。救難信号は出しましたが、あまり当てにはできません。何とか生き続け、シティに帰る方法を考えるため、〈サバイバル〉36%でスキルロールを行ないました。結果は18。

彼は生き残ることができれば〈サバイバル〉が＋1上昇します。このとき01～05を出していればスキル値＋5になりました。彼はこの後も何度かこのスキルでロールしなければならないでしょう。

ラリーカンパニー日誌⑨

ゴドーは、人工筋肉を生身に埋め込み、両腕を義手にしたハーフボーグです。彼のSTRは基本値14に加え、＋10の人工筋肉で24となっています。彼は今、STRのARを行ない、6のゾロ目を出しました。これはチェックしておき、今回のシナリオ終了時にSTRが＋1上昇します。彼のSTRはサイバー化されているので、絶対限界の40までの成長が可能です。もちろんさらに人工筋肉を埋め込んで強化するのも自由です。

しかし、生身のSTR 18の人が6のゾロ目を出したとしても(例え今回のシナリオが終わるまでにサイバー手術をしても)能力値は19にはなりません。

また、DEX、SYM、WIL値をサイバー化で上げる方法は今の所ありませんので、これらの数値は限界値が18となります。

トレーニングタンクベッドを使ってのスキルの取得

人間1人を収容する、この水槽の内で一定時間(最低3時間)眠ることで、スキルを取得することができます。

内にはゲル状のグリセリンが満たされており、別売のトレーニングプログラムからの情報を睡眠学習という形で覚えることができます。

〈万能〉以外のすべてのスキルプログラムが売られていて、10%(能力値修正を後で加えること)だけ新たなスキルを覚えられます。

既に取得しているスキルにプラスすることはできません。どんなスキルも1回だけ10%を覚えられるだけで、それ以上は、このタンクベッドでは絶対覚えることはできません。

また他にも精神疲労時のWIL回復などにも効果があります(3時間眠ると全快する)。

トレーニングタンクベッド　ENC：20　価格：$50,000
トレーニングプログラム　　どれでも1本　$5,000

※ベッドを購入しなくても、ボディクリニックに行き、1回$3,000を支払えば、借りることができます。

第4章 戦闘

戦闘は一定の手順をふみながら解決されます。戦闘は相手によって(人間,サイボーグ,ミュータントなどの対人とメカニック,自動兵器などの対物)、また攻撃の方法(射撃・投擲や格闘といった)によって手順やチャートが若干違いますが、基本は同じです。

[4.1] 戦闘ターン

戦いを瞬間ごとの展開に切り離せたなら、実際には、物事は次々と順番に起こっているとわかります。このゲームでは戦闘を再現するために、各々の戦いを戦闘ターンと呼ばれる、小さな戦いに分割して表現します。普通、プレイヤーキャラクターは、戦闘ターンの間に、武器ごとに1回の攻撃が許されているだけです。

1戦闘ターンは約3秒で、移動フェイズと攻撃フェイズの2つのフェイズに分かれ、攻撃フェイズは命中判定と、被害判定に分かれます。

戦闘ターン

① 移動フェイズ
② 攻撃フェイズ
　a 命中判定
　b 被害判定

[4.1.1] 移動フェイズ

戦闘中の移動にはいくつかの手順があります。すべてのPCまたはその乗り物は移動フェイズに移動ができます。基本は同時移動ですが、どこへどう動くかはREFの低い順に宣言していきます(REFが同じ者がいる場合、サイコロなどで順番を決めてください)。

ただし、人間および特に指示のないサイボーグの移動力(MV)はすべて3m。突撃(走ったとき)状態で5mとします。

また、チャフ、ECM、フレアなどの電子戦装備の作動はここで宣言します。

対物戦闘の場合、この移動フェイズで相手に不利、もしくは自分に有利なポジション(後方,上面など)へ移動することを宣言できます。対人戦のときはどこから攻撃しても変化はありません。ただし相手がものかげに隠れているときに、視線を妨げない所まで移動するなどして、いくらか有利にすることはできます。

ここでGMはPCの多少とっぴな行動があっても(敵戦車の砲塔に取り付く、バイクで相手をはねとばすなど)、AR,SRなどのチェックに成功させた上で許可すべきでしょう。

また、GMは武器の距離修正のため常に両者の距離をある程度把握しておく必要があります。

ラリーカンパニー日誌⑩

戦闘ルールのエピノードは、ラリーカンパニーのメンバーが初めて顔を会わせたときの話です。

2輪バイク"キラービー"に乗るリドリー＝ミッチェルと徒歩のギブスンは起伏の激しい荒れ地でブラッディ・ゲーム(スタンダート・ゲーム)をやることになりました。相手は戦闘バギー"ラヴィアンローズ"に乗るクラウス＝フィッツジェラルドとゴドーです。それぞれのREFはリドリーはバイクのREFを使用するので17、ギブスンは13、クラウスとゴドーはバギーのREFを使用し8になってしまいます。移動する宣言の順番はバギー、ギブスン、バイクの順になります。バギーの速度は35もある(人間は3)のですが動きは読まれやすいということを表します。両者の距離は100mありましたが、ドライバーのクラウスは近づくように移動することにします。次にギブスンも警戒しつつ近づきます。バイクのリドリーはバギーの後ろにまわることを考えて迂回しつつ移動します。こうして、バギー、ギブスンの2者の距離は約60m、バギーとバイクの距離は縮まらず100mということになりました。

電子戦装備などは誰も持っていないので作動の宣言はありません。

[4.1.2] 攻撃フェイズ

攻撃フェイズは、命中およびその効果を見る命中判定と、被害を出して装甲効果や心理効果を見る被害判定からなっています。

[4.2] 射撃・投擲

ピストル、ライフルなどの飛び道具や、武器自体を投げつけて使う武器(武器チャートのI～V類)の使い方を説明します。

①イニシアティブ決定

戦闘に参加しているものの中で、REFの高い順に行動(射撃)できます。

REFが同じ者がいた場合は、サイコロを振って順番を決定してください。

②命中判定

命中判定は、スキル%(〈銃器〉〈投擲〉〈搭載火器〉〈重火器〉のそれぞれ)に様々な修正を加えて"最終命中率"とし、スキルロールと同じく100%ロールして"最終命中率"以下が出たなら命中となります。

ただし、スキルロールとは違い、命中可能%内の末尾の"1"や"0"がそれぞれクリティカルとアクシデントとなっているので注意してください。クリティカルとアクシデントの説明はこの後にあります。

修正の結果、最終命中率が0%以下になったなら、弾だけ消費して外れとなります。

基本命中率

各スキル値

基本命中率への修正

① それぞれの武器の距離による命中修正を加える。

② タイプ修正値表で修正を加える。

タイプ修正値表

攻撃側＼防御側	M	V	H	A
M	0	0	-30	-60
V	0	0	30	60
H	+30	+30	0	60
A	+30	+30	0	0

＊人間、サイボーグ、アンドロイドなど ヒューマノイドはすべて"M"に属する。

③ 相手のコンディションによる修正

相手に不意討ちをかけた	+40%
相手が突撃、またはバーサーク	+20%
相手が転倒中	+20%

④ 前回までの自分の心理効果の影響分。

⑤ その他、ルール上およびGMの特殊指示。

また、スキル%が100%を超えていたら、その分は出目の(クリティカル、アクシデントを除いて)サイの目にそのまま足すことができます(例:〈銃器全般〉が105%のとき、5をサイの目に加えることができます)。ただし、自動兵器の命中率は100%を超えてはならないのでこのボーナスはありません。

③命中効果

命中したら、そのときのサイの目に使用武器の火力と前回のダメージの修正をプラスします。

得られた数値で戦闘結果チャートの部位と効果を見ます。このときの数値の末尾が"1"なら"2"に、"0"なら"9"にそれぞれシフトします。それぞれサイの目の1の位の"2,3"は腕部、"4,5"は脚部、"6,7,8"は胴部、"9"は頭部になっているので憶えると便利でしょう。

ラリーカンパニー日誌⑪

フィールドの4人の中で1番早く射てるのはREF値の1番高いリドリです。彼女はバイクに搭載されている12.7mmHMGを射ちます。

彼女の〈重火器〉は57%、そして12.7mmの距離修正値は100mで±0、目標のタイプは"V"でこちらが"H"なので+30、合計87%。さらに12.7mmはオート射撃しかできず、その目標数は6なのでこの場合、相手が1台なので8回全部を撃つことにしました(これでもまだ9ターン分の弾が残っています)。



また、命中した部位が相手の身体の完全に見えない部分なので、その遮蔽物がまず貫通できないときは、当然外れになります(例：コンクリート塀の上から頭と腕だけ出して撃っている敵を攻撃して脚に命中しても、効果なし)。

※対物効果：アンドロイド、コンバットシェル他のメカの場合、使用武器の火力だけを命中したサイの目にプラスして対物効果欄を見ます。他は"対人"とすべて同じです。
※命中効果値はこの後の判定にも使われるので、判定が終了するまで書き留めておいたほうがよいでしょう。

④機動兵器の回避

ここで、小回りがきく、バイクとコンバットシェルは回避を試みることができます。

対応する〈ナビゲート〉のSR½、SR⅓ロールなどに成功すれば、それと同じ割合でダメージを軽減することができます。これについては⅓や⅙ロールなどに挑戦してもかまいませんが、チャンスは1回の命中につき1度だけです。他のメカでも操縦系にサイバーリンク("サイバースペース")のページを参照）している者はこの試みが可能です。

[4.3] 射撃ルール・選択

この項のルールは、上記の基本ルールに親しんだならば、プレイにとりいれてください。

①オート,バースト射撃

これらは武器チャートの"A""B"射が可能な武器が持つ能力です。利用者は射撃開始時にこれを宣言します。

オート射撃：引金を引いている間、弾丸が出続ける射撃のことで、0～90°の範囲で複数の目標に効果を出せます。目標の数は、武器により限定される数までで、それぞれ1回ずつ判定します(複数目標の判定は必ず1回、単数なら限定回数まで命中、被害判定できます)。

目標が1つ増えるごとに基本命中値をマイナス10されます。

例：3つの目標を撃つとき、基本命中値はすべてマイナス20されます。オート射撃で1目標を撃つときは3回までの命中、被害判定が適用されます。

バースト射撃：バースト射撃とは引金を1回引くと、弾丸が数発出るシステムのことで、1目標だけを規定数まで振り直しができ、最も良いものを被害として適用します。

②投擲

手榴弾などを投げるときにはこのスキルを使用します。

距離による修正は特にありませんが、人間が投げられる距離はだいたい20mくらいで、STRが20を超えるサイボーグなら50mぐらいになるでしょう。

③爆発物(手榴弾,グレネードランチャー,ショットガン,爆弾)

手榴弾、グレネードランチャー、ショットガンは広い範囲に効果を持ちます。これらの武器については火力を2つに分けて武器表に載せてあります。1つは狙った中心への火力、もう1つは周囲(中心から3mの範囲)への火力です。命中すれば中心のダメージを適用しますが、例え外れてもその出目が、最終命中率の倍以内なら、周囲の火力が適用されます。

これらは決められた火力のみで命中効果表をみることになります。命中の**サイの目を足す必要はない**ということです。また、効果範囲内に人間、サイボーグ、ミュータントなどがいたなら、その身体のすべての部位に同様のダメージを受けます。

④狙撃

対人にのみ効果があり、行為者はどの部位を狙うかも宣言します。

この場合は〈小火器〉ではなく〈狙撃〉を使用します。狙撃を宣言したタ

ラリーカンパニー日誌⑫

今、彼女の射った中では3射目の弾が1番ダメージを与えるでしょう。

そのときのサイの目が83で、12.7mmの火力は50ですから、83＋50＝133の火力は対物ダメージ欄でみれば12ものダメージを与えるからです。もちろん相手のバギーは走行中なので、遮蔽物はまったくないと見てよいでしょう。

ラリーカンパニー日誌⑬

クラウスは操縦系にサイバーリンクしています。命中した弾は6射分で、彼はそのすべてを回避するチャンスがあります。彼の地上車全般スキルは91%で、すべての命中弾をSR½で回避ロールをすることにしました。46%のロールを6回行ない、彼は3射分の弾のダメージを½に(133→67、78→39、112→56)させることに成功しました。

ラリーカンパニー日誌⑭

ゴドーは50m先のギブスンに対し手榴弾を投げました。彼のSTRは20を超えているので50mまで投げられます。彼の〈投擲〉は36%なので実質的には2倍の72%以下を出せば、ギブスンにダメージを与えられるはずです。出目は72、まさにぎりぎりで当たりました。火力は45と決まっているので相手の装甲チェックをした上、火力が残っていれば脚部をはじめ、頭部、胴部、腕部のすべての部位に対し被害判定を行ないます。

ーンは移動してはいけません。また戦闘ターン内で必ず最後の順番になり、AR15のPERロールを行なわなければなりません。それ以外はすべて射撃ルールと同じです。ただし、宣言した部位に命中するので、戦闘結果チャートの命中個所は無視し、ダメージの部分だけを適用します。

当然ながら狙撃ができるのは単射のできる火器に限られます。バーストやオートで数発撃ったらその時点で外れとします。また、コンバットシェルや移動中の乗り物など微妙な行動を阻害するものからの狙撃も不可能です。さらに狙撃を行なうターンに敵の攻撃を受けて何らかの心理ダメージを受けた場合も狙撃は不可能です。

最大射程は原則としてピストルが100m、ライフルが1000mとしておきます。

⑤ストーキング

主に対人に効果があります。

本来の使用法は忍び歩きのチェックですが、ここでは忍び接敵のことを言います。相手に至近距離まで接近し、戦闘時あるいは戦闘前に自分が相手に視認されていなければ、スキルロールして成功すればその成果を得られます。

それは戦闘時なら次の攻撃チャンスで不意討ち＋40%を得られ、戦闘前なら＋100%が得られるということです。

これは射撃格闘両方で使用できます。

⑥夜間戦闘

夜間の射撃は最終命中率が½になります。ただし、IRビジョンおよびノクトビジョン、赤外線投光器のいずれか1つでも装備していれば関係ありません。

[4.4] 格闘戦

原則として格闘戦は空中、地上メカには行なえません。

①イニシアティブ決定

射撃とまったく同じです。ただし格闘範囲に入るまでは当然接敵行動しか取れません。

②命中判定

各格闘スキル%に下記の修正のファクターを加えて最終命中率を出し、100%ロールでそれ以下の目が出たら命中。

スキル%が100%を超えていたらその分は出目に足すことができます。

修正ファクター

I　相手のコンディションによる修正

相手に不意討ちをかけた	＋40%
相手が突撃、またはバーサーク中	＋20%
相手が転倒中	＋20%

II　前回までの自分の心理効果の影響分

III　その他、ルール上およびGMの特殊指示。

③命中効果

使用武器の火力と前回のダメージ分と個人STR修正値をプラスします。

対物(メカニック)のときは火力と個人STR修正値をプラスします。

④回避行動

回避は〈格闘回避〉でロールします。成功すれば外れになりダメージは出ません。コンバットシェルやバイクを含め、メカの回避は不可能です。

ラリーカンパニー日誌⑮

ギブスンは50m離れたゴドーに対し、狙撃を行ないます。彼は今回、移動フェイズで移動していなかったので、狙撃を宣言できたのです。手番は最後になりました(もし相手方にも狙撃を行なう者がいるならREFの高い順に射ちます)。まず、AR15でPERチェックを行ないます。彼のPERは16なので1のゾロ目以外は成功です。

狙撃スキル値は42です。使う火器は5.56mmオートライフルで、50mまでの距離修正は－10、また残念なことに前ターン、彼は攻撃を受けた際、心理チェックに失敗し"焦って"います。そこで基本命中率－10の修正値がきて(42－10－10＝22)結局22%、またギブスンは左目に狙撃サイトを埋め込んでいるので＋50され命中率は72%になります。

彼はゴドーの頭を狙おうとしましたが仮面を見て気味が悪くなり、胴を狙うことにしました。出目は13。あまり良い目ではありませんが5.56mmの火力10を足して23。本来脚部への命中ですが、胴部への命中として扱います。ただし装甲チェックで、ダメージは消えてしまうかも知れません。

ラリーカンパニー日誌⑯

ゴドーはギブスンに対し、ナイフで襲いかかります。

〈ナイフコンバット〉は45、他何も修正要素はありませんでした。サイの目は39、使用したのは、蛮刀で＋7、そして彼のSTRは24なので＋14のSTR修正値も加わり39＋7＋14＝60、修正の結果、末尾が0になったら9にする決まりなので59となり、ギブスンの頭にぐっさりナイフが突き刺さることになります。しかし、ギブスンにはまだ格闘回避という手段が残されています。回避ロールに成功すれば、反撃のチャンスもある！　頑張れ、負けるなギブスン！

[4.5] クリティカル

クリティカルは、非常に運が良い命中を表します(装甲の弱い所、急所などに命中した)。

対人の場合クリティカル目(命中率以内で1の位が1)が出たら1D10をロールして下のチャートに従います。

対物の場合はダメージを3倍します。なお、クリティカルに対し装甲効果は適用されません。

クリティカルチャート

サイの目　　効果

1：相手は知覚系に多大なダメージを受けた。PERを1にして頭部にHWのダメージ、および心理チェック。

2：相手の運動神経を断ち切った。DEXを1にして腕部にHWのダメージ、および心理チェック。さらに腕に持っていた武器などは落としてしまう。

3：相手の移動手段は完全に奪われた。REFを1にして脚部にHWダメージと心理チェック。また、次回からのこちらの攻撃は必ず命中する。

4,5：相手の急所に命中。激痛のため気絶した上、胴にHWダメージ。

6：効果的な一撃。胴にHWダメージ。心理チェック。

7：効果的な一撃。胴にMOダメージ。心理チェック。

8,9,10：君の一撃は相手の中枢を完全に破壊した。即死である。

[4.6] アクシデント

アクシデントは逆に不運を表します。例え命中率が100%だとしてもこれは発生します。アクシデント目(命中率以内で1の位が0)が出たら1D10をロールしてチャートに従ってください。

アクシデントチャート
射撃、投擲用

サイの目　　効果

1〜7：ささいなミス。特にペナルティーはない。

8：不発、またはジャム。弾を取り出さねばならない物は次のターンは射撃できない。

9：ささいな故障。可能なら次のターンから個別武器のスキルロールで修理を行なえる。

10：武器の暴発、または爆発。頭部HWの心理効果ロール。さらに、その武器は破壊されPERとDEXのどちらか、または両方に計2ポイントのマイナスを与える。

遠隔操作の場合には人体に被害はありません。

格闘用

サイの目　　効果

1〜3：足を滑らせて転倒し、起き上がるまで相手に+20の命中修正を与える。

4〜6：手を滑らせて、武器を落とす。素手のときは関係ない。

7〜9：使用武器の破壊。素手戦闘のときはMWのダメージを受ける。

10：手を滑らせ、不幸にも武器は飛んでいき、5m以内に人がいれば誰かに刺さるか、または打撃を与えるかもしれない。ランダムに決定し、普通どおり判定を続ける。素手のときは関係ない。

戦闘ターン手順

1 移動フェイズ

REFの低いキャラクターから宣言する。

電子戦装備の使用があるなら、その作動を宣言する。

↓

2 攻撃フェイズ

イニシアティブ

REFの高いキャラクターから攻撃を行なう

↓

a　命中判定

銃器射撃：〈小火器〉
+a〜eの修正

兵器発射：〈搭載火器〉もしくは〈重火器〉
+a〜eの修正

投擲　：〈投擲〉+b〜eの修正

狙撃　：AR15のPERロールをし〈狙撃〉+a〜eの修正
(狙撃は“S”射撃のみで有効なことに注意)

格闘　：各ファイトスキル+c,d,eの修正

最終命中率　決定

↓

1D100して最終命中率以下で命中(搭載兵器以外はスキルが100を超えていたらその分を出目にプラスしてよい)

↓

対人　：出目+火力+前回までに与えたダメージの修正
+個人STR修正値(格闘のみ)

対物　：出目+火力
+個人STR修正値(格闘のみ)

爆発物：規定の火力

↓

射撃：サイバーリンク、機動メカは回避ロールを行なう

格闘：〈格闘回避〉で回避を行なう。メカはできない。

↓

b. 被害判定

装甲があれば装甲チェックを行なう。

装甲分だけダメージを引き、戦闘結果チャートを見てダメージを決定する。

↓

c. 2次被害判定

対人：武器により損傷度、心理効果を修正した上で、命中した部位のARをWして行なう

対物：細部判定ロールをし、その指示に従う。

※　修正ファクター

a　それぞれの武器の距離修正

b　目標のタイプ修正

c　相手のコンディションによる修正

d　前回までの自分の心理効果の影響分

e　その他、ルール上の特殊指示。

[4.7] 損害の適用

射撃、投擲、格闘などすべての戦闘結果は以下の手順で損害を出します。

①装甲効果

命中効果が出て、その部位に装甲があれば(メカはたいてい全面にある)用途に応じて(対弾、対レーザーなど)決められた効果%ロールを行ないます。成功したら、決められたポイントを命中効果からマイナスし、戦闘結果チャートのこの数値の損傷度、ダメージが最終的に結果として導き出されます(対人はケガの度合、対物はダメージポイント)。

②1次被害

戦闘結果チャートの縦軸には最終的な命中効果を取ります。横軸のアルファベットはSUVランクです。生身の人間はC～Eのいずれか、フルボーグならS、命中した部位が生身の体でない場合(義手、義足など)もSとなります(他のアルファベットは主に人間以外の生物を表します)。

そして表で縦横を合わせた所がその部位が受けたダメージとなります。LWは軽傷、MWは中傷、HWは重傷、MOは致命傷で、Kは死亡を表します。腕部、脚部の"K"はチェックをするまでもないショック死を意味しますが、生身の手足でなければ死亡には至らないでしょうからサイバーの場合は"MO"として扱ってください。

これらの1次損傷の結果は次回から受けるダメージに影響を及ぼすもので(より死にやすくなりますが)、実際には何のペナルティもありません。しかし、GMは1次損傷効果表のイメージ欄を参考にして何らかの行動制限をPCに課すべきでしょう。

さてこのダメージ修正は次回の命中部位にかかわりなく、今まで受けたすべてのダメージ分がプラスされてしまいます。つまり、あまりひどく損傷を受け続けると最後には、か弱い少女にピンタされるだけでも死に至ることになるのです。

③2次被害

2次被害には対人と対物の2種があり、対人は心理チェック、対物では細部被害判定を行ないます。

a.心理効果(対人)

心理効果チェックは何らかの損傷を負ったなら必ず行なわねばなりません(HP制のときはチェックする必要はありません)。これは現実に肉体と精神にどんなダメージを与えたかを表します。判定の基本はWILのARロールで行ないます。

成功すれば心理ダメージはありませんが、失敗したらARに足りない数の分その効果が表れます。

使用した武器により損傷度をシフトさせるものがありますが、心理効果には影響がないので、シフト前の損傷から心理チェックを行ないます。また心理チェックのWILのARロール値を上下するものもあります。これは指示に従います。

また、サイバーリンク、ジャック イン中の者は痛みを感じないので、心理チェックの効果は出ません。

そして目を覚ましたら(リンク解除、ジャックアウト)そのときの損傷に応じて心理チェックを行ないます。

ラリーカンパニー日誌⑰

ゴドーは胴に23(%)のダメージを受けました。しかし、彼は防弾ジャケットを着ていたので装甲チェックを行なえます(もし命中したのかレーザー、ビームだったならジャケットは何の防御効果もありません)。成功率は60%で、サイの目は42、見事に成功しました。効果値はA30なので、23から引けば(23 30)、結果ノーダメージということになり、心理チェックを行なう必要もなくなりました。

ラリーカンパニー日誌⑱

クラウスは胴と脚のそれぞれにHWのダメージを受けました。GMは肋骨と太腿骨が折れたと告げます。彼は今回2個所の損傷に対し、それぞれ心理チェックをしなければなりません。そして次回ダメージを被ると(HWが2回で)、+40もの修正を受けることになります。

1次損傷効果表

部位	種別	イメージ	次ターンのダメージへの修正	要求WIL・AR
頭部	LW	出血		10
	MW	激痛	+10	15
	HW	器官の破壊	+20	20
	MO	頭蓋骨陥没	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
胴部	LW	すり傷,出血	10	
	MW	激痛	+10	15
	HW	肋骨が折れる	+20	20
	MO	内蔵破裂	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
腕部	LW	すり傷など		8
	MW	出血,武器落下		13
	HW	骨折	+20	18
	MO	切断,血管切断	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
脚部	LW	すり傷など		8
	MW	出血,転倒など		13
	HW	骨折	+20	18
	MO	切断,血管切断	+20 毎回10追加 3時間以内死亡	25

＊ MOの累積ダメージはさらなるダメージを受けなくとも、毎ターン10ずつダメージの修正が加わります。もちろん今度ダメージを食らうまでは一切、被害判定をする必要はありませんが、応急手当を受けなければ指定時間内に死亡します。ただしサイボーグか腕部、脚部にMOのダメージを受けたとしても、組織閉鎖を行なうので累積ダメージは1D6ターンで止まることになります。

組織閉鎖とは自動的に損傷部位の血管などを閉鎖するシステムで、生身でない義手、義足などのサイバーパーツには必ずついています。

"イメージ"とは実際に目に見える症状で、GMがその場に応じて口述してください。

心理効果表

種別	LW	MW	HW	MO	ノックアウト
WIL・AR基本値*	10／8	15／13	20／18	25／25	−
焦り	1〜3	1〜3	1〜3	1〜3	1
混乱	4〜6	4〜6	4〜6	4〜6	2
恐怖	7〜9	7〜9	7〜9	7〜9	3，4
気絶		10〜12	10〜12	10〜12	5〜15
ショック死	−	−	13〜15	13〜15	−

* 斜線左は頭・胴部の、右は腕・脚部のARロール基本値。

結果説明：

焦り：1D4ターン間、基本命中率−10%。

混乱：1D4ターン間、基本命中率−50%。

恐怖：1D4ターン間、攻撃不可。激痛に耐えている。逃走、脱出してもよい。

気絶：普通、少なくとも10＋1D10ターン間は目を覚まさない。

ショック死：耐え難い衝撃が心臓を停止させた。あるいは体内の血液が急激に移動し、脳死したのか。

バーサーク：以後1D10ターンの間、気絶以外の心理効果を受けない。単独では逃走不可。無防備に攻撃する。相手に命中＋20%を与え、自らの格闘基本値は倍にする。回避、受け行動は行なえない。

それぞれのAR基本値に使用された武器、弾丸などのショック値をプラスしたものでWILのARロールを行ないます。上表の数値はARに足りない数を示しています。なお、ここでは1ゾロは常にバーサークとして扱われます。

右端のノックアウト表は相手を気絶させる目的のとき使用します。ノックアウトを受けた者にバーサークはありません。もちろん射撃でノックアウトを使用してはなりません。殴るなどの行為が自然でしょう。AR基本値はLW〜MOのどれかを使用することになります。ただし、実際にダメージは出ません。心理効果のみです。

また、ドラッグの常用者はバーサーク値が2ゾロ、3ゾロと増える場合があります。

この心理チェックは戦闘以外でもPCがプレイ中、心理的ショックを受けたときなどにも使用してみてください。

b 細部被害判定(対メカニック)

※ メカは心理判定の代わりにこれを行ないます。

メカニックのページで述べますが、細部判定を1D10して行ないます。これはメカにより様々なので、ここでは総合的なことだけを述べておきます。

1) タイヤ、エンジン

タイヤ、またはホバー部、脚部などにはCPというものが設定されています。CPはHPと違い、ダメージを受けて減少することはありません。タイヤやエンジンが、受けたダメージに耐えられたかどうかの基準として存在するものです。

つまり、そのような部位への命中は、ダメージポイントがその固有のCPを下回れば被害なしとなります。

もし、同じか、上回ったとき、タイヤ・ホバー部・脚部ならREFを半減(タイヤなどが1つ潰れたと見なす)します。エンジンならMV(移動力)を半減します。REF、MVのどちらかが0になってもそのメカは移動不能となります。

ラリーカンパニー日誌⑲

クラウスは胴と足にそれぞれMWのダメージを受けました。しかも、12.7mm弾だったので、ダメージのシフト1と心理チェックの際のサイの目−3のおまけ付きです。

つまり本来なら、

胴部ダメージ　MW　MW時のAR15
脚部ダメージ　MW　MW時のAR13

のところが

胴部ダメージ　HW　MW時のAR15(サイの目−3)
脚部ダメージ　HW　MW時のAR13(サイの目−3)

になるわけです。ダメージがシフトしてもWILのARは変わらないことに注意してください。これに対してクラウスのWILは7です。ロールの結果は3と12、つまり

胴　7＋3−3 ＝ 7
脚　7＋12　3 ＝ 16

となり、脚の方は6のゾロ目だったので心理ダメージはなしとなります。胴の方は7−15で足りない分は8です。そして8足りないときの心理ダメージは"恐怖"となります。クラウスは激痛に耐えながら、うめくことになります。もっとも12.7mm弾が命中して、HW−骨折程度ですんだと言うのは極めて幸運でどちらかと言えば弾がかすっただけでしょう。



2) 武装、装備、貨物、その他

車体自身のHPとは別にHPが設定されています。HPが0になるまでは通常どおり使用できます。

3) 乗員など

車内での跳弾や不運などを表します。

もし操縦者がダメージを受けたら、GMは状況や損傷度、心理ダメージに応じて〈ナビゲート〉を減らすなどの適切なペナルティを課します。

これらの判定がすんだ時点でメカが破壊されていたら、メカから脱出するかどうかを問われます。そのやり方はメカニックルールを参照してください。

[4.8] 負傷の回復

ケガ、火傷、骨折などすべての負傷は〈応急手当〉に成功すれば1レベルだけ軽くできます。また、設備が整っていれば、医学スキルでどんなケガでも1週間で完治します。

これは医学の進歩で生体組織の急速培養を行なうもので、切断された部位や潰れた目なども組織が死んでいなければ元どおりになります。REFやDEX値などWIL以外の損傷も〈医学〉によってなら回復できます(WILは〈精神医学〉を使用)。

不幸にして当該部位の回復が不可能と見なされたとき、または本人の希望があって、支払いが可能ならサイバー化ということになります。サイバーパーツの損傷は〈精密メカニクス〉および〈エレクトロニクス〉を使用して回復します。

兵器およびメカの損傷は原則として1シナリオに1回のみ各種メカニクススキルと必要な工具を用いて1D6分の回復が許されます。

プレイの途中では、負傷の他に毒物、病気による肉体の損傷も考えられますが、GMの判断で負傷度を決めてください。

ラリーカンパニー日誌 ⑳

戦闘バギー"ラヴィアンローズ"は計6射の命中弾を受けました。これらの内3発は装甲のため無力化できましたが、あと3発はダメージとなります。それぞれに対し、ドライバーは1D10で細部命中判定を行ないます。命中弾中、1発目は対物ダメージ3、2発目は6、3発目は2でした。これに対し細部命中判定の結果はタイヤ、本体、兵装でした。

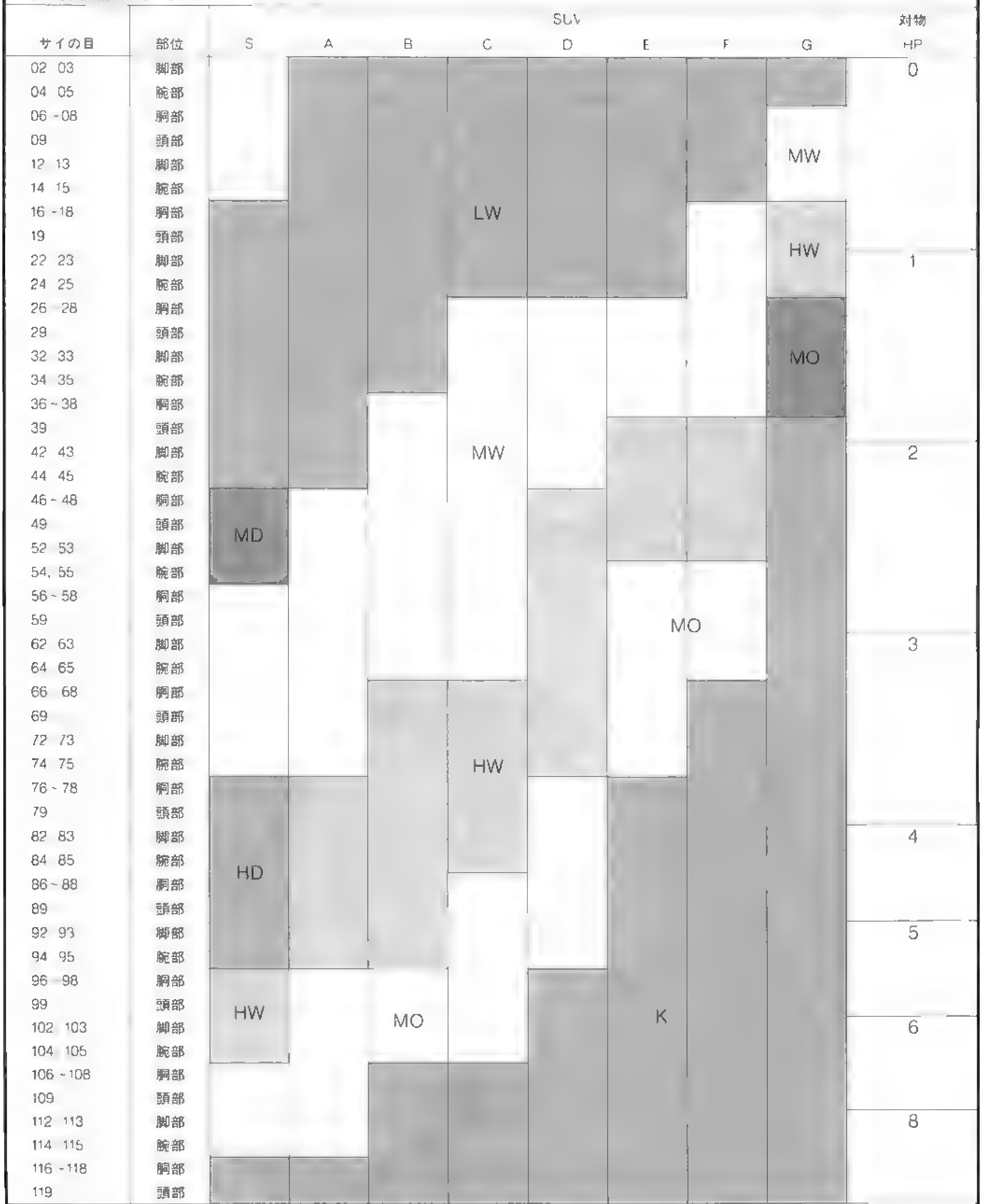
1発目のダメージ3はバギーのタイヤのCP(5)に達していないので何のダメージも与えることはできません。2発目はバギーのHP(15)に6のダメージを与えました。3発目の火力2はこのバギーのたったひとつの兵装である7.62mmLMG(HP2)を破壊しました。





戦闘関係チャート

[4.0]戦闘結果チャート



※出目の末尾"1" "0"はそれぞれクリティカル、アクシデント表を見ます
※サイボーグのMD、HDは心理チェックのないダメージ（損傷10～20）です

第5章 メカニック

このゲームではPCたちの使用する乗用メカ（メカニック）も展開の上で大きな役割を占めます。第一、ランドブラスターは車がなければ仕事になりません。もし資金に余裕があれば、メカは是非とも手にいれておくべきでしょう。

[5.1] メカの種類

ここで言うメカは戦闘行動を行なう際の有人、無人メカをさします。

種別はバイクやコンバットシェル（これらを機動メカと言います）、そしてヘリ、攻撃機（空中メカ）、各種装甲車両（地上メカ、海上、時には海中にも）に分かれています。PCは普通に市販されている完成品を購入しても良いですし、後で説明するMADシステムを使ってオリジナルメカも作れます。

機動メカ：比較的安価でそのうえ使い出もあるメカです。バイク、コンバットシェルの2種がありますが、これらは元々対戦車兵器として開発された物なので強力な火力で一撃離脱を行なうものです。ただし、防御は弱いので特にバイクは危険を覚悟すべきでしょう。

ギリギリの装備でサイバーリンクシステムを搭載できるスペースはありませんが、代わりにサイバーリンクと同じように回避運動ができます。

空中メカ：ヘリ、亜音速攻撃機の2種に分けられますが、PCにはおそらく高嶺の花でしょう。価格もメンテナンスも非常に金のかかる代物ですが、オールマイティな能力を持っています。サイバーリンクシステムを搭載すればまさに無敵。アーミー、大組織の傭兵軍が所有しています。

地上メカ：各種AFVの総称。大別すれば、装甲車、有脚タンク、ホバータンク、シェル＝キャリア、バギー、トラックなどに分けられます。装甲、武装、装備に幅が大きく、様々な用途に使用できます。サイバーリンクも搭載可能で、PCが最も使いやすいメカでしょう。

◆メカニック シート

形式 6輪装甲車　タイプ V　名称 愛称 シェブルアント

能力値
MV 30
REF 7
HP 25

積載制限
兵器・装甲 650
貨物・乗客 500
乗員数 2〜4名

メカニックスケッチ



タイヤ

装甲値		装甲材質	
全面一律	A %		
前・側面	A 80／90%	ハイ・ラァハム	(ﾊﾞｲﾗｽﾞｰﾙ)
後面	A 40／80%	〃	(80〃)
上面	A 20／80%	ファイバ ウム	(10〃)

搭載貨物、その他搭載物

部位命中表

サイの目	命中箇所
1〜7	車体
8	タイヤ／エンジン
9	武装など
10	乗員

搭載兵器早見表

名称	メカ／弾数	ENC／HP	方式	指数	距離修正	追加被害	残弾数など
30mm機関砲	100	90	A4	14	+20 0 -30 -50		
ATMランチャー①	13	26	S	1	－ +10 +10 +10		
〃 ②	〃	26					
7.62LMG	30	24	A5	7	+20 +30 0 -40	—	
SD ×8		64					
チャフポッド(L)		30					
フレアポット(L)		30					
ECMポッドA		15					
パッシブレダー		10					
レーダー		20					
レーザーサイト(30mm)		10					

[5.2] メカ能力値

右の例に挙げた装甲車は軽量級の重武装装甲車です。

タイプ：このメカが、他のタイプのメカに対して有利であるか不利であるかという目安で、機動性やサイズを基に決められています。一般に以下のように分けられており、M→Aの順に有利になります。

タイプM　人間や歩行中のコンバットシェル、インセクター

タイプV　バギー、装甲車、シェル＝キャリアー、トラック、走行中のインセクター

タイプH　ホバータンク、バイク

タイプA　ヘリ、飛行中のコンバットシェル

REF／MV：REFは機動力と言った方が正しいでしょう。戦闘時のイニシアチブのための数値であり、タイヤなどにダメージを被るたびに半減してゆき、0になると移動不能になります。

MVは戦闘時に1ターン（3秒）で移動できる距離（m）を表しています。移動力は直接、戦闘に関わる数値ではありませんが、射撃の距離修正のときや、相手に追いつけるかまたは振り切れるかどうかを考えるとき、参考にはなるでしょう。MVはエンジンへのダメージがあるたびに半減していき、0になると移動不能となります。また、戦闘時以外のスピードはMV値の2〜3倍ぐらいです。

燃料の消費については、シナリオなどでGMが必要と思われるときだけ設定してください。普通は気にする必要はないでしょう。

HP：車体の構造ポイント。0になるまではペナルティはありません（も

ちろん後で修理する必要はありますが)。0になるとこのメカはスクラップと化します。もし戦闘中に0を超えるダメージを被ると爆発炎上するので、乗員は脱出するタイミングを計る必要があります。

以下に脱出の方法を記します。

破壊以前(HP0まで):特にチェックはありません。ただし、脱出した所を攻撃されるかもしれませんが。

破壊以後(HP0以下):乗り物によりますが普通AR20でREFチェックを行ないます。もし失敗したなら機動・地上メカならD100+100、空中メカならD100+200のダメージを被ります(爆発のショックです)。

荷重制限:乗員、貨物、武装、装備、装甲…これらのENCの合計はこの荷重制限の範囲で抑えなければなりません。

兵装、装甲はおもにメカの外側にむき出しになるものを表し、乗客、貨物は中に格納するものを表します。前者については後述します。

後者のうち乗客とはメカニック能力表に乗員と明記してある人数以外の客員のことであり、貨物には貨物そのものの他に兵器の弾薬類(ロケット弾、マシンガンの予備弾倉)とか、乗員の所有する雑貨も入るので注意。バイクなどは貨物スペースがないので0にしてありますが、軽いもの(常識の範囲で)なら積めます。

乗員:射手はサイバーリンクか火器管制AIの補助がなければ1つの火器しか操れません。

乗員が多ければ撃てる火器も増えるというものです。

装甲:増加装甲を表しており(車体を構成するフレームはHPで表されている)材質には耐実弾、耐レーザー用など、何種類かがあります。

このルールブックの中では装甲または防御値はすべて"AX/X%"のように表示されています。斜線の前の"AX"は装甲厚を表しています。"A80"なら"80"の装甲厚を表しています。PCが車体だけを購入したなら、この部分は"A0"つまり装甲なしということなので、別売の装甲板を好みの厚さまで取り付ける必要があります。一方、斜線の後の"X%"というのは、実際に被害を受けたとき、装甲効果があったかどうかを判定するための数値で、要するにD100ロールでこの%以下を出せば、装甲の恩恵を受けられるわけです。この数値はメカの構造から算出されたもので、絶対に変更することはできません。

普通、装甲値は1つしか設定されていませんが、例のようにサイズの大きなものは、装甲板を各部所に分けて取り付けなければならないので、装甲の薄い場所をつかれると案外、簡単に破壊されてしまいます。

細部被害表:戦闘の被害判定時にすべてのメカはこのロールをしなければなりません。効果は示してあるとおりです。この個所と効果の例は装甲車ですが、メカにより若干の違いがあります。このルールは、パスしても余り問題はありません。

搭載兵器:すべての武器の射界は特定しません。360°射撃可能です。もちろん1ターンのうちに全周の敵を倒せるという意味ではありません(連射兵器は90°)。また、操縦者は操縦しながらでも1つの兵器の射撃が可能です。

ただし、その場合の射界は前方90°に限られます。

[5.3] オリジナルメカの作製

オリジナルメカの作成方法

MADシステムの説明のとおり車体は基本的に完成品なので、財布と相談して車体を手に入れます。車体は"[5.8] MADサンプル"の項を参照してください。

作成で見なければならないのはただ1ヵ所、荷重制限の兵装、装甲の欄です。この荷重制限分までの下記のものが取り付けられます。

① 武器チャートのIII類、IV類の中から好きな武装を搭載できます。ただし、これだけは取り付け金具や電装設備のため実際の重量ポイント(ENCポイント)を倍にして計算します。

他の類からの武器はコンバットシェルを除いて搭載できませんが、GMが認めたときのみ許可されます。

② 同じようにして電子戦装備(相手の命中値を下げる)、センサー装備(自分の命中率を上げる)欄からも装備を選びます。電子戦装備、およびセンサーのENCは2倍にする必要はありません。

③ 今度は装甲板チャートから装甲板とその厚さを選び出します。またその他の装備(プロペラントタンク、キャンピングカーなど)も幾つかあるのでそれを参照してください。このENCポイントは2倍にする必要はありません。

なお、前述のとおり装甲の効果%は既に決められているので絶対に上げることはできません。

これであなたのオリジナルメカは完成です。愛称などをつけて可愛がってください。

もちろんサンプルのものをそのまま使用してもかまいません。サイバーリンク・ルールに関しては"サイバーリンク"ルール(6.3項)を参照してください。

また、プレイヤーにはあまり関係ありませんが、無人戦闘メカのAIの効果、価格も別ページを参照してください。

MAD 「組替汎用機器」 (Modulated Assemble Device)

MADは種々のフレームに様々なユニットモジュールを組み込むことにより汎用機器としての最大限の能力の発揮に成功したシリーズです。

ブリュッセルのP.フレゴー技師が開発したこのシステムは瞬く間に世界中に広まりました。当初は主に土木工事、採掘作業に使われ、後に警備車両に組み換えられたりしました。

現在でも世界中に影響力を持つヨーロッパ系巨大企業体ワイズ・インターナショナルの母体がこのMADのフレゴー社です。

現在では、たいていの機械メーカーはMADのパーツのどれかを生産しており、車体は完成品、装甲板、武器、その他の装備などはバラで売られています。

ちなみに、MADシステムの現在のお得意様はハンター業者以外何者でもないのです。

[5.4] メカニック用センサー

メカニック用センサー装備チャート

これらのセンサーはメカに搭載した火器の命中率を上げる働きをします。

名称	ENC/HP	有効範囲	命中率効果	無効化の手段	価格($)
光学サイト	10/1	50m	+10	なし	1,000
レーザーサイト	10/1	100m	+30	なし	5,000
ノクトビジョン	10/1	200m	夜間ペナルティ無効	フレア	7,000
IR投光器	40/2	100m	夜間ペナルティ無効	フレア	10,000
IRビジョン	16/2	50m	夜間ペナルティ無効	フレア	2,500
レーダーポッド	20/2	10km	ミサイルのみ+40	チャフ	15,000
パッシブレーダーポッド	10/2	5km		なし	5,000
火器管制AI	5/		解説	なし	8,000

※ 命中率を上げるセンサーは兵器に取りつけるもので、1つあったからといって搭載されているすべての兵器の命中率がアップするわけではありません。

センサー類解説

光学サイト：光学望遠鏡、カメラ照準。電子戦の影響を受けないので信頼性は高い。大気に影響を受ける。

レーザーサイト：基本的に光学サイトと同じ。より正確である。

ノクトビジョン：光電子増幅管(弱い光を強い光にできる)を使って暗闇でも敵を発見できる。強い光に弱い。

IR投光器：赤外線を照射して、周囲を「明るく」する。これで照らせば、自分の搭載火器すべてとIRビジョン着用者は夜間戦のペナルティを受けずに済む。

ただし、IRビジョンを持った敵に対しては、常に自分の居場所を知らせているようなものなのでその点を留意のこと。

IR(赤外線)ビジョン：高価で重く、大きく壊れやすい赤外線投光器よりコンパクトなこちらを好む者も多い。相手が赤外線を放射していなければ見ることはできない。

レーダーポッド：敵の探知とミサイルのサポートを行なう。障害物がないかぎりで敵を発見する。ミサイルの命中判定にのみ+40修正ができる。これを使うと、パッシブレーダーポッドを持っている敵に発見されやすくなる。

パッシブレーダーポッド：レーダーより安価だがこれは相手のレーダー波を逆探知することしかできない。こちらを狙って飛んでくるミサイルも探知できる。

火器管制AI：これはセンサーではないが火器に関係するのでこれに入れた。2とおりの設置方式がある。1つは1ターンに1人の射手で複数の火器を操作するための装置とするもので、もう1つは1つの火器を完全に任せてしまうことである。

前者は射手のスキルはその複数の火器のどれか1つにしか使えず、他はすべて0で判定する。後者はスキル30%を持つ射手として扱うものである。

もちろん、一度設置したら後はそう簡単には取り替えられない。なお、このAIは低級AIで、会話などはできない。ランクでいえばCランクAIに相当する。

[5.5] 電子戦

ここでいう電子戦とは、ミサイルなどの自動兵器や相手のセンサーなどに対し、電波妨害などをして命中率を下げることを意味します。

チャフロケットを除くすべての電子戦装備は移動フェイズに始動され、自分またはその近くに対する相手の攻撃のみを妨げるものです。

装備のうちCSDとチャフロケットは使い捨てで、それ以外の装備は戦闘終了後に補充できます。

ラリーカンパニー日誌 1

オムニカ杯ネオ・アップル＝テキサナラリーでの優勝と引き換えに愛車“キラービー”を失ったリドリーは、今、新しい商売道具を買う必要に迫られています。彼女はサイバーリンクが大嫌いなので今までバイクを使ってきました。しかし、いつまでも貧弱なバイクに乗っていればいつかはやられてしまうことも知っています。そこで今回はバギーを買うことにしました。汗くさいコンバットシェルよりはきっとましでしょう。

バトルラリーの賞金の＄50,000の一部を使って大型戦闘バギーを買います。本体価格は＄10,000ですが、ランドブラスター特典で、＄5,000で買えます。次にENCポイント300の範囲で武器、装甲、その他の装備をそろえなければなりません。

武器には、対人用に7.62㎜ミニガン(ENC20×2＝40、価格10,000)、対物用に203㎜ロケットパック(ENC20×2 40、価格5,000)1基を買いました。

センサーとしてノクトビジョン(ENC10、価格7,000÷2＝3,500)とIR(赤外線)投光器(ENC40、価格10,000÷2＝5,000)を取り付けました。

さらに電子戦用にECMポッドB(ENC10、価格5,000÷2＝2,500)を車体に取りつけました。

最後に、ハイ＝チョバムアーマー(A10当りENC20、価格4,000÷2＝2,000)をA70の厚さ(ENC140、価格28,000)で車体を覆って、彼女の新しい愛車《クイーン・ビー》は完成しました。

かかった費用は$38,000(兵器の取り付けはすべて彼女自身が行なったので手数料はかかりません)。一般的にメカに兵器を取り付けていくときは兵器、センサー、電子装備、装甲の順にやるとENCポイントが無駄にならずに済むようです。また、最も信頼する兵器または、ここ一番というときに使う兵器にはサイトを付けることをお奨めします。

[5.6] 装甲板

装甲板はすべてのメカに装着可能です。すべてのメカには装甲防御率があらかじめ与えられており、装甲可能部分に装甲パーツを取り付けることによって効果が発揮されます。その効果とは…

① 装甲%ロールのチェックに成功すれば、Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ,Ⅴ類(ピストル、SMG、ショットガン、ライフル、投擲類)のAPガン、APボウなどの対装甲火器を除いたもののダメージを無視できます。

これは装甲の厚さに関係なく、最低のA10でも装甲板があれば良いのです。

② 装甲%ロールのチェックに成功すれば、Ⅳ類(搭載火器)およびAPガン、APボウなどのダメージから装甲値分を引くことができます。

装甲板が破壊されることはありません。

[5.7] メカアクセサリー

メカニックを強化するために、次のようなものも用意されています。

コンバットシェル用共用増加タンク：

ENC：10　価格：＄1,000

ブースター使用ターンを1ターン延ばす。

カーゴトレーラー用キャンピングパーツ

ENC：1000　価格：＄20,000

[5.5]電子戦装備チャート

名称	ENC/HP	効果	回数	価格($)
ケミカルスモークディスチャージャー(CSD)	8／	3ターン,振り直し	1発1回	50
チャフポッド(L)	30／3	1ターン,無力化	4	4,000
チャフポッド(M)	20／2	1ターン,無力化	2	2,000
フレアポッド(L)	30／3	1ターン,無力化	6	3,000
フレアポッド(M)	20／2	1ターン,無力化	3	2,000
ECMポッドAクラス	15／2	2ターン,無力化	1戦闘5回	12,000
ECMポッドBクラス	10／1	2ターン,無力化	1戦闘2回	5,000
チャフロケット	10／3	戦闘中無力化	1	30,000

電子戦装備解説

ケミカルスモークディスチャージャー(CSD)：

レーダー波をかく乱する性質の粉を含んだ煙幕であり、光とレーダー波の両方に効果がある。

相手の行なうすべての射撃を1射につき1回だけ振りなおさせることができる。煙幕自体は3ターンその場に残るが、移動をしてしまえばその効果は受けられない。また、ヘリがこれを使用したとしても効果はない。

チャフポッド

レーダー波をかく乱する破片をばらまくので、相手のレーダー系センサー(レーダーポッド、パッシブ・レーダーポッド)、ATMの距離プラス修正をすべて無効にする。1ターンもつ。

フレアポッド：

光熱体を射出するもので、こちらはIRセンサー、ノクトビジョンをかく乱し、SAMの距離プラス修正を0にする。1ターンだけもつ。

ECMポッド：

強烈な妨害電波でレーダー系のセンサーを無力化できる。1回の使用で2ターンもつ。

チャフロケット

これは射出されると上空で爆発し、2km²にチャフをまき散らすもので、数分もつ(数分あれば戦闘は終了しているだろう)。

これが使用されると敵味方の区別なくレーダー系センサーやATMが無力化される。

[5.6]装甲板チャート

名称	ENC	効果	限界厚	価格($)
ハイ＝チョバム	A10当り20	対弾	A100	A10当り1,000
ファイバニウム	A10当り20	対弾,対レーザー	A100	A10当り4,000
チタン合金	A10当り10	対弾	A200	A10当り8,000
エレキ＝シールド	装備一式で150	対人(解説)	0	5000

※　戦闘では装甲板は壊れません。

装甲板解説

ハイ＝チョバムアーマー：

ハイ＝チョバムはチョバムアーマーを軽量化したもので、本来戦車にしか付けられなかった強力な装甲をすべてのメカに付けられるようにしたものである。

どんなものでもその装着限界はA100(重量200)で、実弾のダメージのみに効果があり、レーザーのそれには無効。

ファイバニウムアーマー

ハイ＝チョバムアーマーの表層に耐レーザー樹脂をコートしたもので、これで衝撃と高熱の両方に耐えられるようになった。

チタン合金(チタニウム)：

軽量、強力なチタン合金はさらに軽量化され、すべての航空兵器に使用されている。高価だが軽量なので、最大A200までの装甲が得られる。

エレキ＝シールド：

装甲板の上に高圧電流を流すシステムで、メカに取り付いて中の乗員にダメージを与えようとする敵(ハッチから手榴弾を投げ込む、マシンガンを乱射するなど)に備えての装備である。

装甲効果はないが、接触した者に96の火力(固定)で心理チェックのみを強いる。戦闘中はずっと有効。

ただし、残念ながらフルボーグ、コンバットシェル、オートプロテクタには余り効果がなく、火力45でしか行なえない。

寝台×4、キッチン、リビングルーム付き。

カーゴトレーラー用客室パーツ：

ENC：1,000　価格：$10,000

客席数30。

コンバットシェル・マニューバーフロッピー：

4枚のうち1枚だけ使用可。必要に応じて差し替える

操縦編 ENC：0　価格：$6,000

〈コンバットシェル〉 +20%

重火器編 ENC：0　価格：$4,000

〈重火器〉 +20%

搭載火器編 ENC：0　価格：$4,000

〈搭載火器〉 +20%

格闘編 ENC：0　価格：$4,000

〈大型武器戦闘〉 +20%

サイボーグ、コンバットシェル用ケミカルリンゲル液：

ENC：10　価格：$50

全種共通。ジェリカンに入っている。

バイク共用サイドカーパーツ：

ENC：0　価格：$700

バイク共用サイドカーパーツの重量は本当は70kgほどあるのですが、

取り付け後はバイクの負担になりません。乗員1人が乗り込むことができ、装甲を除くENCポイント（装甲は本体のものでチェックする）を兵装、貨物のそれぞれに50ずつ加えられます。ただし、バイク本体のREFは－3されます。

[5.8] MADサンプル

オリジナルメカを作成するときはこの項で紹介するMADサンプルの車体を使ってください。

サンプルの説明中、本体価格は本体のみの価格で、セット価格はサンプルの兵装・装甲を加えた価格です。

[5.8.1] 戦闘ヘリ

ヘリ（空中メカ）は小型、中型の2種があります。

ヘリ類はMADの類に入ってないのでチューンナップをしたければ完成品を購入した後、兵装、装甲などをつけかえることになります。

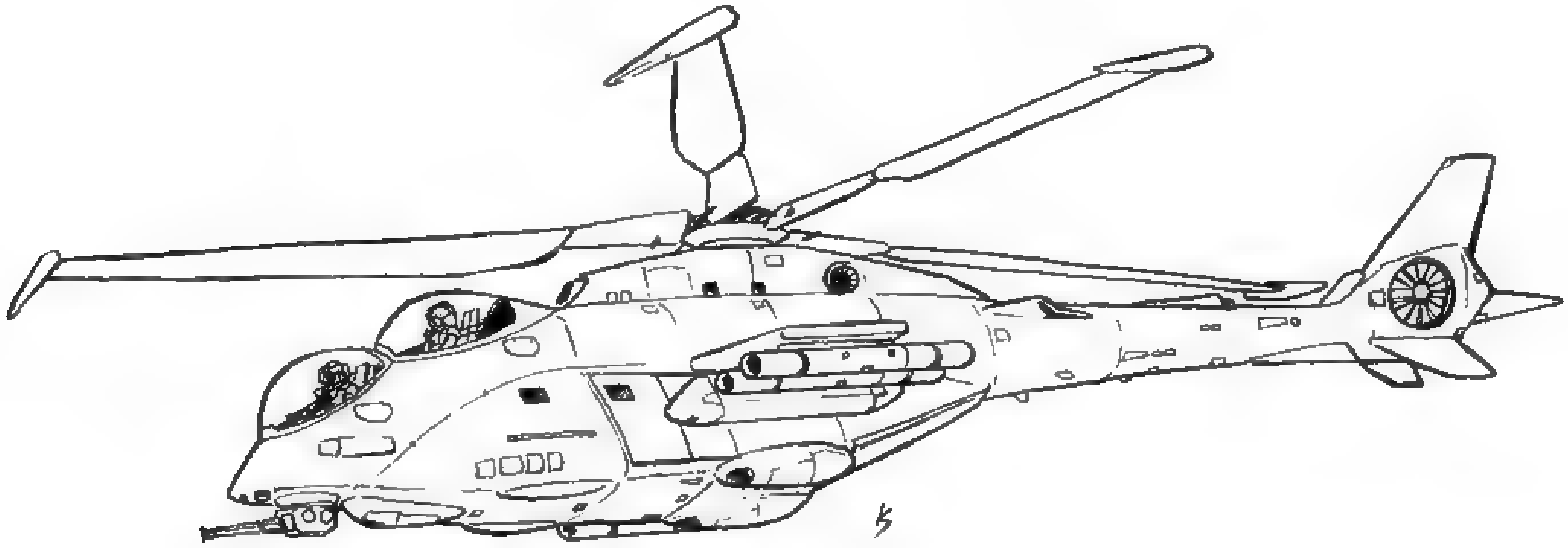
ヘリは荷重制限からみて、軽量で重火力の武器と軽い装甲板を装着することをお奨めします。

これら2種のうち、《バンパイア・バット》はエア・ポリスで、《スカラベ》はアーミー、傭兵軍でよく使用されています。

形式　：戦闘ヘリ
名称　：ニコルソンGH-11《スカラベ》
タイプ　：A　本体価格：$300,000
REF／MV　：24／100　セット価格：$480,000
HP　：15
荷重制限
（兵装、装甲）：450
（貨物、乗客）：300
乗員　：2名
装甲板
（全面一律）：A160／80%（チタン合金）

細部命中表：
1～5　本体
6　エンジン（CP7：MV30以下で墜落）
7，8　ローター（CP5：3発命中で墜落）
9　搭載兵器のどれか
0　乗員のどちらか
搭載兵装　：203mmロケットパック×4、7.62mmミニガン、フレアポッド(L)、レーザーサイト（ロケット用）、IRビジョン、ECMポッドA

形式　：小型戦闘ヘリ
名称　：ベルAH-199《バンパイア・バット》
タイプ　：A　本体価格　$200,000
REF／MV　：28／120　セット価格：$307,000
HP　：12
荷重制限
（兵装、装甲）300
（貨物、乗客）20
乗員　：1名
装甲板
（全面一律）：A100／70%（チタン合金）
細部命中表：
1～5　本体
6　エンジン（CP6：MV25以下で墜落）
7，8　ローター（CP5：3発命中で墜落）
9　搭載兵器のどれか
0　乗員
搭載兵装　：7.62mmミニガン、ECMポッドBクラス、IR投光機、フレアポッドM

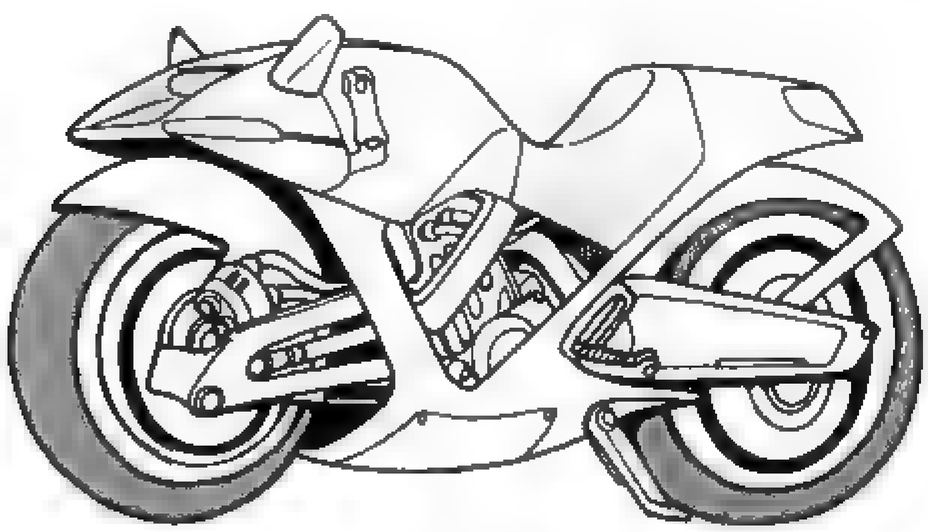




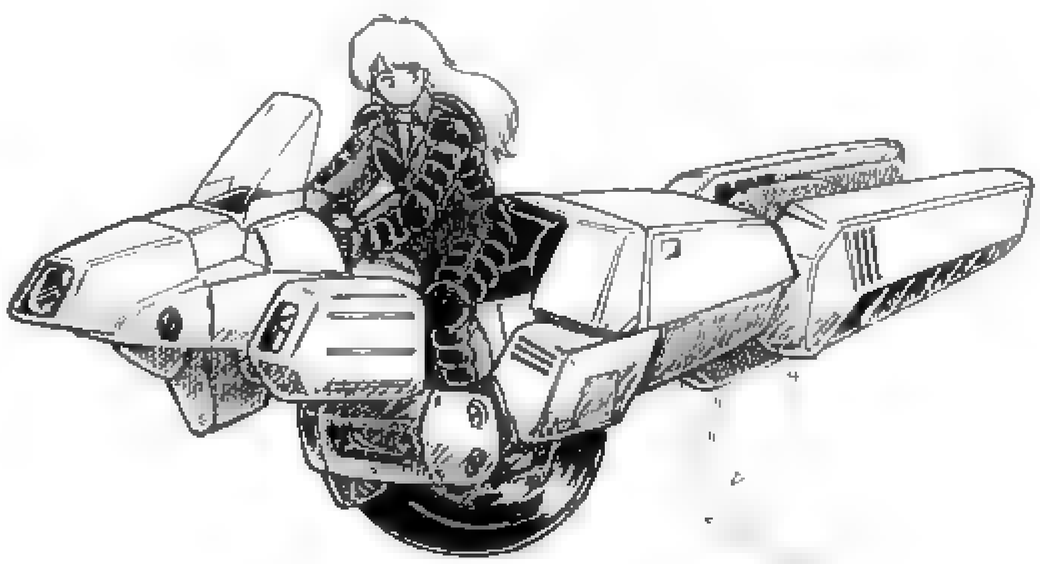
[5.8.2] 戦闘バイク

戦闘バイクは3輪、2輪、1輪の3種があります。特に3輪を“トライク”、1輪を“モノ”と呼びます。市販タイプの〈サラマンダー〉は安価な対戦車兵器ですが、その生産率の低さからアーミーでは使用されていないようです。

形式　：2輪戦闘バイク
名称　：コンダ　AM1000〈サラマンダー〉
タイプ　：H　　本体価格：$4,000
REF／MV　：17／60　　セット価格：$9,000
HP　：8
荷重制限
（兵装、装甲）：90
（貨物、乗客）：0
乗員　：1名
装甲板
（全面一律）：A30／40%（ハイ＝チョバムアーマー）
細部命中表　：
1，2　本体
3，4　エンジン（CP4）
5，6　タイヤ（CP3：1発で停止）
7，8　各種兵装のどれか
9，0　乗員
搭載兵装　：7.62mmLMG×1



形式　：1輪バイク（モノ）
名称　：カワサカ　AB400M〈クラッカー〉
タイプ　：H　　本体価格：$2,000
REF／MV　：20／80　　セット価格：$20,000
HP　：5
荷重制限
（兵装、装甲）：50
（貨物、乗客）：0
乗員　：1名
装甲板
（全面一律）：A10／40%（ファイバニウムアーマー）
細部命中表　：
1，2　本体
3，4　エンジン（CP3）
5，6　タイヤ（CP3：1発で停止）
7，8　各種兵装
9，0　乗員
搭載兵装　：ATMランチャー



形式　　　**3輪バイク(トライク)**
名称　　　**'サクソン　GT1200T〈ディンゴ〉**
タイプ　　：H　　　　本体価格：　$6,000
REF／MV　：15／60　　　本体価格：$13,000
HP　　　：10
荷重制限
　(兵装、装甲)　120
　(貨物、乗客)　 50
乗員　　　：1～2名
装甲板
　(全面一律)：A10／70%(ハイ　チョバムアーマ　)
細部命中表
　1,2　本体
　3,4　エンジン(CP5)
　5,6　タイヤ(CP5　1発で停止)
　7,8　各種兵装か貨物のどれか
　9,0　乗員のどちらか
搭載兵装　　，12 7mmHGM、ATライフル



[5 8 3] コンバットシェル

コンバットシェルは本来、一撃離脱を得意とする対戦車兵器です。戦車を待ち伏せし、ブースターで急接近、装甲の薄いところに全弾を叩き込み、反撃を受ける前に離脱、というカミカゼ的な戦法をとるため戦果は高くても、生還率は高いとは言えません。パイロットは戦場に出たら、ブースターによる飛行中(6～10秒間)はまさに無敵でしょうが、歩行中はよい的になるだけでしょう。

しかし、その意外な汎用性を買われ、今では宇宙戦力、空挺装甲部隊などの中核としても重宝され、またそのコストパフォーマンスの良さからかハンターにも愛用者は多いようです。

コンバットシェル・パイロットは全身をスーツの操作に使うため、身体にぴったり合った専用のセンサースーツを着用しなければなりません。そのため他の防具は着用できません。また、ブースター使用時の急激なGに対抗するため加速剤、士気高揚剤の服用も欠かせません。

各種マニューバーフロッピーの使用により(スキルなどが入っています)様々な作業に対応が可能です。ただし、ルール上では戦闘関係のフロッピーしか設定していません。サイボーグと同じリンゲル式の動力でその連続行動時間はおよそ24時間ぐらいです。

コンバットシェルはメカニックマンにとって最も面白い素材の一つでしょう。

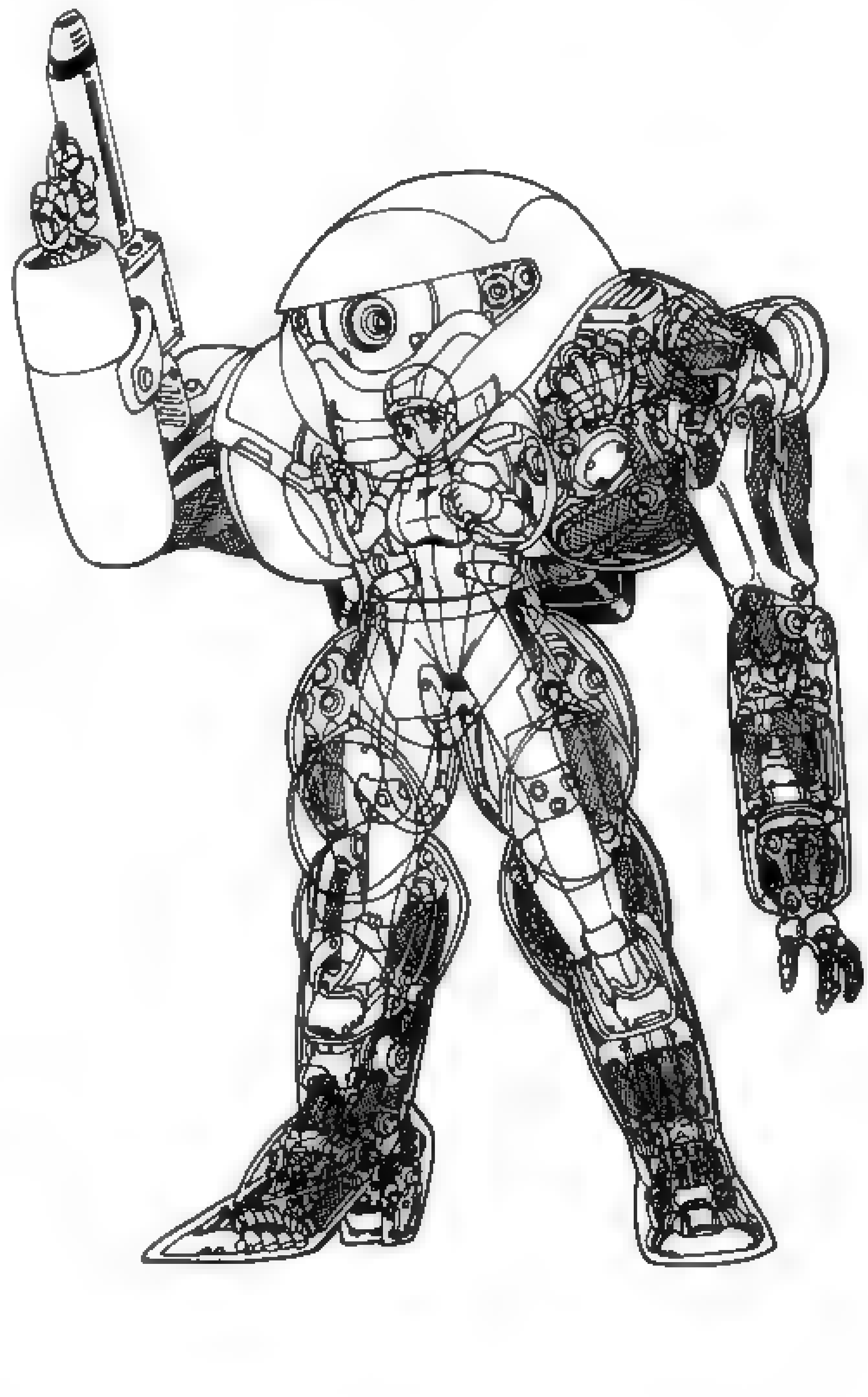
搭載できる(扱える)兵器は重兵器の他、小火器や格闘兵器にまで及び、ブースター用のプロペラントタンクの増設や電子装備のバリエーションも多く(一部のサイバーパーツが取りつけられます)、なによりもコンバットシェルの種類自体が豊富なのがうれしい所です。

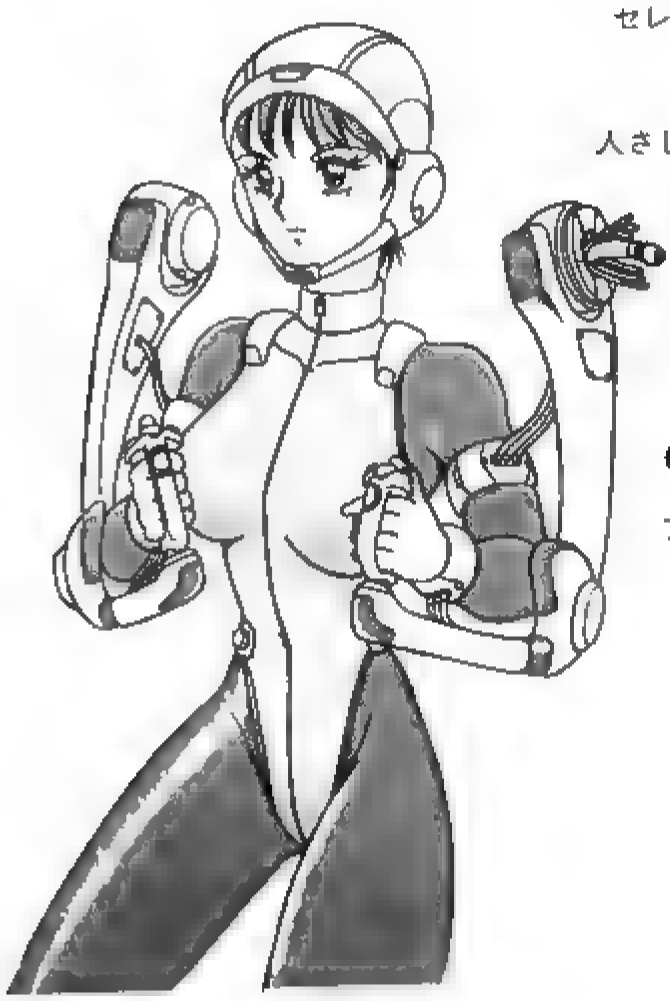
例に挙げた《十九型甲兵》は明らかに旧式のもので、《パラダインII》はこのほどSWATで採用されたばかりの新型です。

さらに、コンバットシェルに限り、手持ちの武器(メイン・アーム)は荷重制限に入れなくてもかまいません。

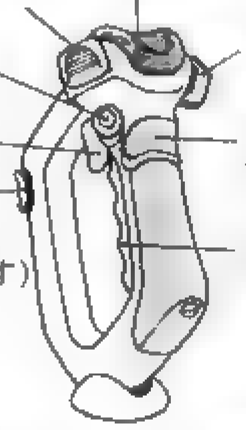
マニピュレーターを使って行動するためSTRとDEXには修正があります。これは操縦者が戦闘以外の何らかの行動を行なう際、その力は増加されるものの、反面その器用さがマイナスされるということを表したもので、Xが着用者の基本能力値を表しています。

また、歩行中と、ブースター飛行時では性能が著しく変わるので注意してください。

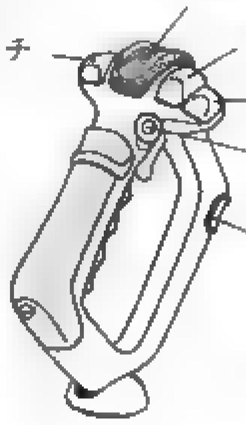




●右手用操縦桿

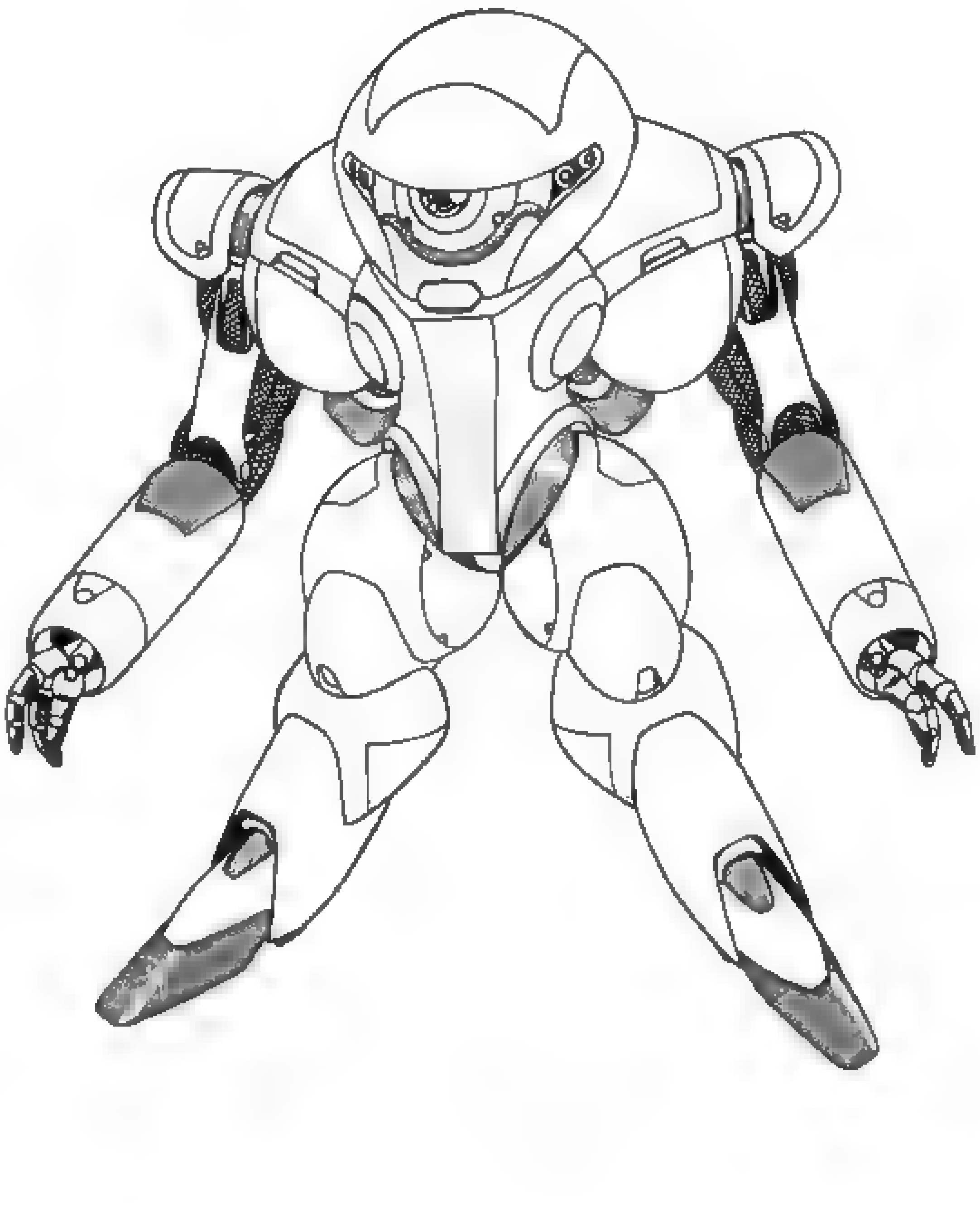


●左手用操縦桿

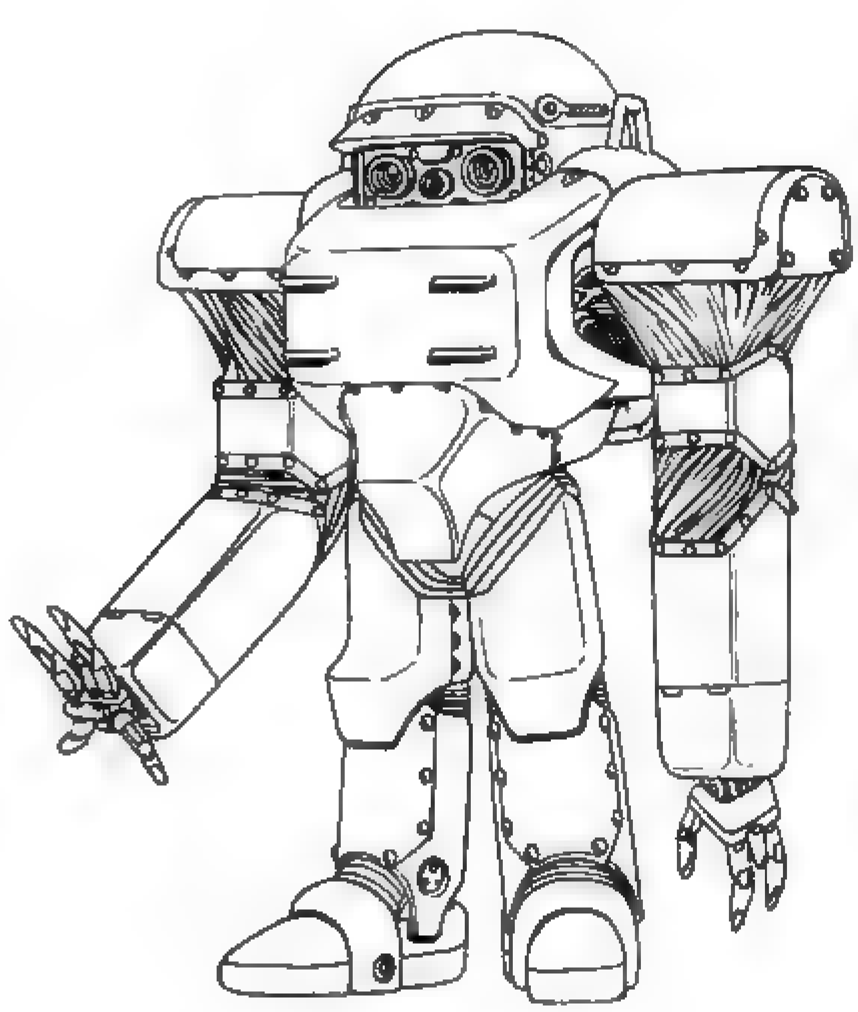


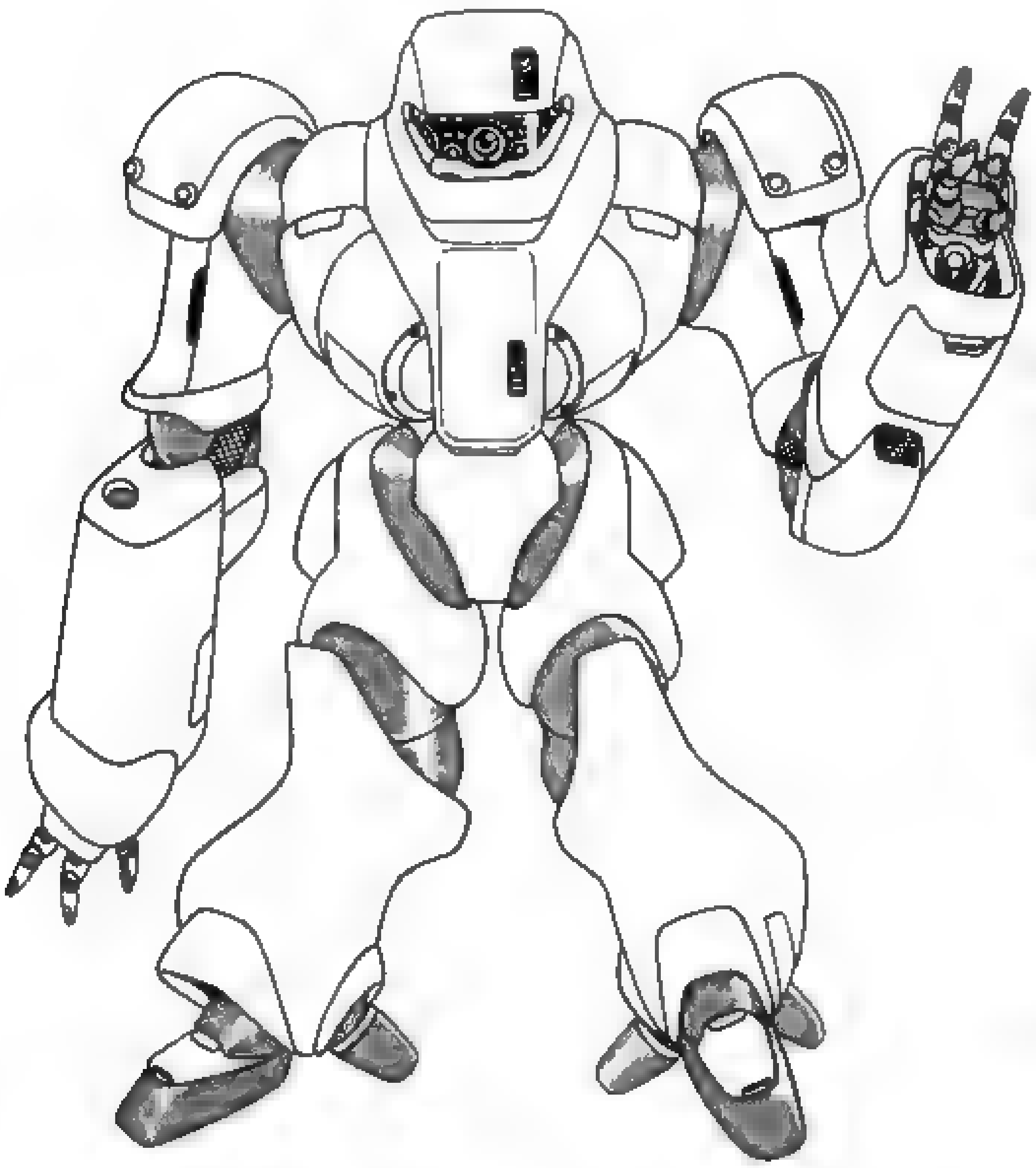
形式　　**コンバットシェル**
名称　　**ワイズ・アメリカ M-PS12〈パペットマン〉**

タイプ　：M(飛行時A)
REF/MV　：6(飛行時25)/3(飛行時100、3ターン使用可)
STR　：X+10　　本体価格　：$10,000
DEX　：X−5　　セット価格　$22,600
HP　：9
荷重制限
（兵装、装甲）：100
（貨物、乗客）：0
乗員　：1名
装甲板
（全面一律）A30/60%(ハイ=チョバムアーマー)
細部命中表　：
1〜6　本体
7　エンジン(CP3)
8　ブースター(CP2：1発で機能停止)
9,0　各種兵装どれか
搭載兵装　ブースタータンク、フレアポッドM、ECMポッドB、サイバーIRビジョン
手持ち武器　：ATライフル



形式　　　：コンバットシェル
名称　　　：北京電脳《十九型甲兵》
タイプ　　：M(飛行時：A)
REF／MV　：5(飛行時20)／2(飛行時80、2ターン使用可)
STR　　　：X+10　　　本体価格　：＄6,000
DEX　　　　X−8　　　セット価格：＄13,000
HP　　　　7
荷重制限
（兵装、装甲）：80
（貨物、乗客）：0
乗員　　　：1名
装甲板
（全面一律）：A30／60%(ハイ＝チョバムアーマー)
細部命中表　：
1〜6　本体
7　エンジン　CP3
8　ブースター　CP2　1発で機能停止
9,0　各種兵装どれか
搭載兵装　：サイバーレーザーサイト(手持ち武器用)、ECMポッド(B)
手持ち武器　7.62㎜アサルト、低反動APガン





形式　　　：コンバットシェル
名称　　　：オムニカ　PA5000S《パラダインII》
タイプ　　M(飛行時A)
REF／MV　：7(飛行時30)／3(飛行時110、4ターン使用可能)
STR　　　：X+20　　　本体価格　：＄30,000
DEX　　　：変更なし　　　セット価格：＄70,000
HP　　　　11
荷重制限
（兵装、装甲）：130
（貨物、乗客）：0
乗員　　　1名
装甲板
（全面一律）：A40／70%(ファイバニウムアーマー)
細部命中表
1〜6　本体
7　エンジン　CP3
8　ブースター　CP3　2発で機能停止
9,0　各種兵装どれか
搭載兵装　：ECMポッドB、パイルバンカー、サイバーレーザーサイト、サイバー狙撃サイト、サイバーRビジョン、CSD×2
手持ち武器　：20㎜サイボーグライフルまたはソリッドシューター

[5.8.4] シェル=キャリアー

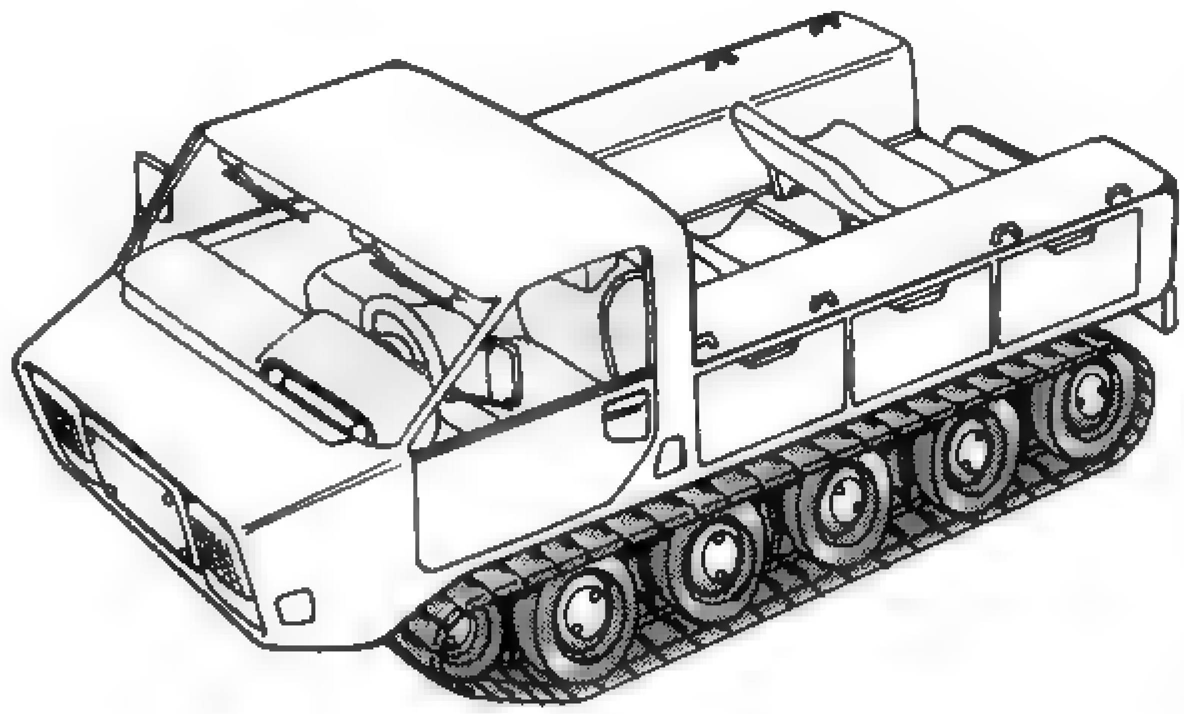
シェル=キャリアーは少数のコンバットシェルを輸送できるハンター向けのメカで、その構造上戦闘には不向きです(事実、アーミー、傭兵軍ではヘリ、大型トラックなどをシェル=キャリアーとして使用しています)。

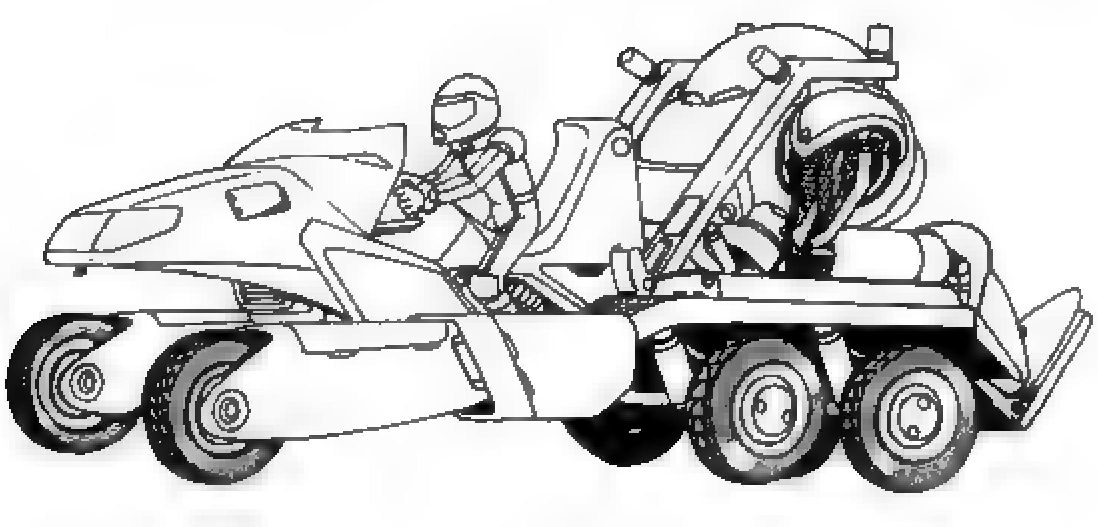
これのおかげでコンバットシェルを愛用するバウンサーなども長距離の護衛などの仕事をこなせるようになります。

また、このメカはコンバットシェルのメンテナンスドックとしても使えるようになっています。

形式 ：**シェル=キャリアー**
名称 ：**ハマーMC10〈カンガルー〉**
タイプ ：V 本体価格 ： $5,000
REF/MV ：4/25 セット価格：$12,000
HP ：7
荷重制限
(兵装、装甲)：100
(貨物、乗客)：コンバットシェル×1、または200
乗員 ：1名(+コンバットシェル内に1名)
装甲板
(全面一律)：A40/40%(ハイ=チョバムアーマー)
細部命中表
1～5 本体
6 エンジン(CP5)
7 タイヤ(CP5 1発で停止)
8,9 各種兵装、貨物、コンバットシェル
0 乗員1人
搭載兵装 ：7.62mmLMG×1、CSD×4

形式 ：**シェル=キャリアー**
名称 ：**ザルツハイム SCL〈マザーグース〉**
タイプ ：V 本体価格 ： $7,000
REF/MV ：2/20 セット価格：$13,000
HP ：12
荷重制限
(兵装、装甲)：120
(貨物、乗客)：コンバットシェル×2、または400
乗員 ：2名(+コンバットシェル内に2名)
装甲板
(全面一律)：A60/40%(ハイ=チョバムアーマー)
細部命中表
1～5 本体
6 エンジン(CP5)
7 キャタピラ(CP5、1発で停止)
8,9 各種兵装、貨物、コンバットシェル
0 乗員1人
搭載兵装 ：なし



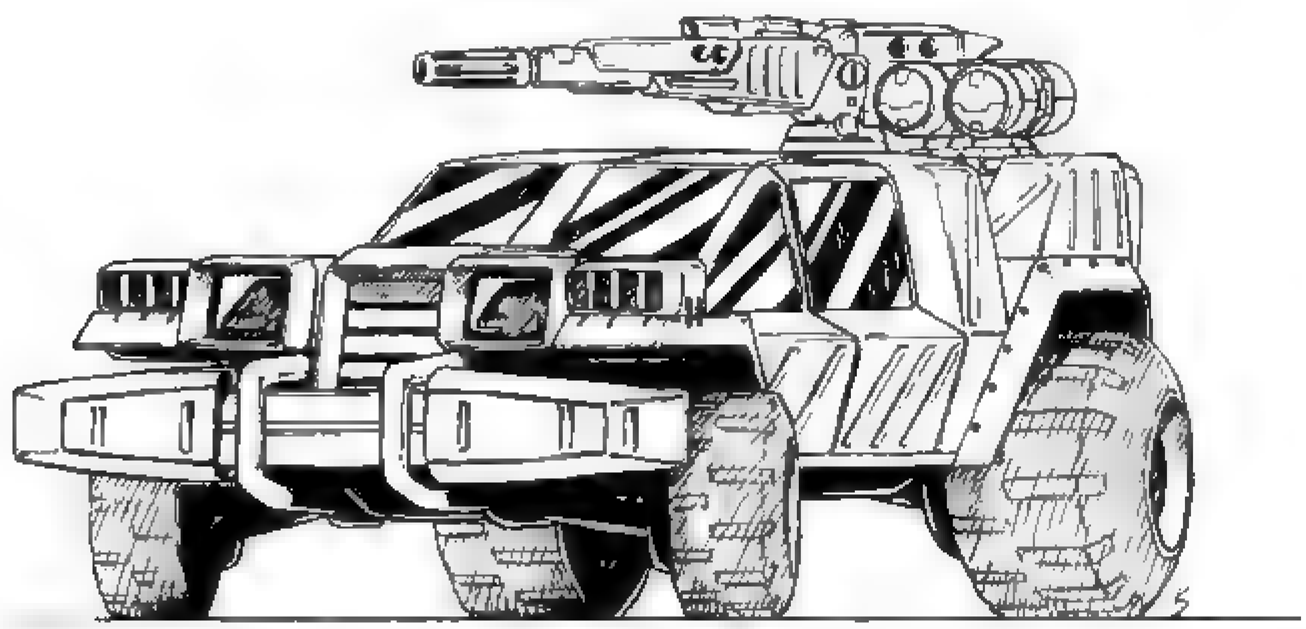


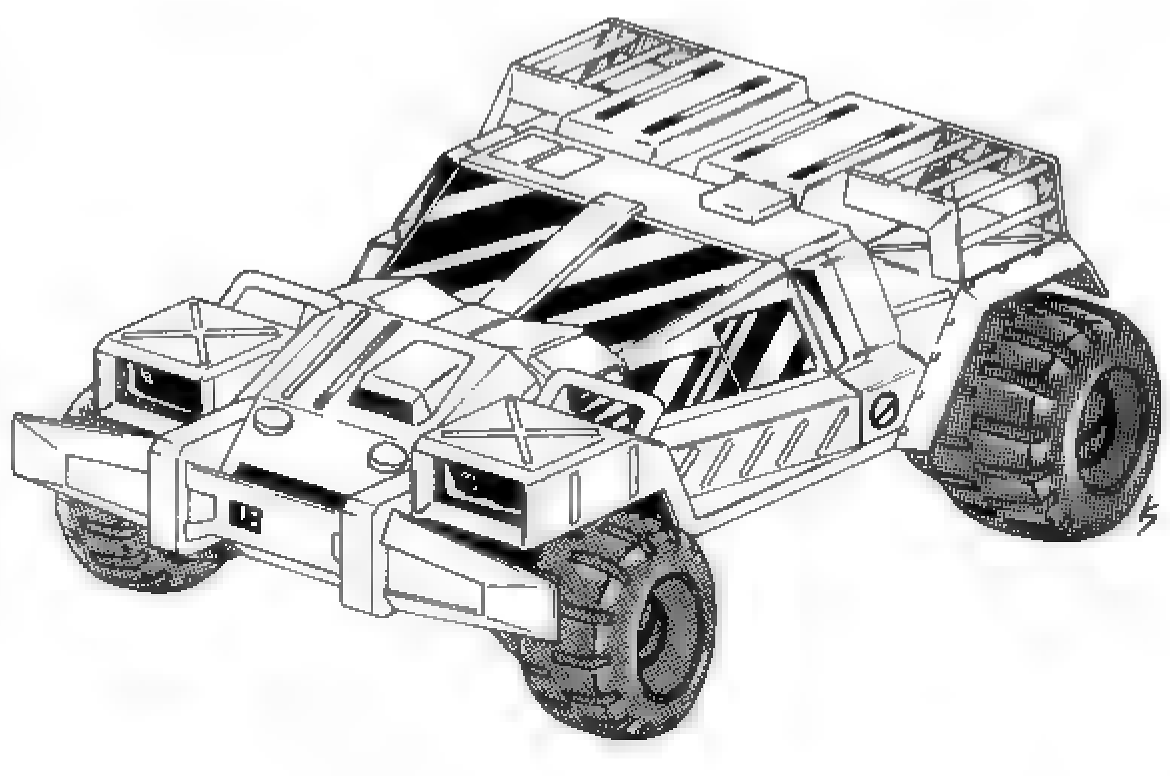
[5.8.5] 戦闘バギー

戦闘バギーくらいのメカになると兵装、装甲面に余裕が出て来ます。貨物もたくさん積めるようになるので、ランドブラスターもこのあたりから始めると良いのではないでしょうか。

形式　：戦闘バギー
名称　：XAX　BU505-2《ライトニング》
タイプ　V　本体価格　：$10,000
REF／MV　：8／35　セット価格：$38,000
HP　：15
荷重制限
（兵装、装甲）300
（貨物、乗客）．120
乗員　：2～4名
装甲板
（全面一律）．A90／60%（ハイ＝チョバムアーマー）
細部命中表　：《ブッシュランナー》と同じ。
搭載兵装　：120mm無反動砲×2、レーザーサイト

形式　：戦闘バギー
名称　：エッサンBB《ブッシュランナー》
タイプ　：V　本体価格　：$8,000
REF／MV　：10／40　セット価格：$27,000
HP　：13
荷重制限
（兵装、装甲）：250
（貨物、乗客）：100
乗員　：2名
装甲板
（全面一律）：A60／60%（ハイ＝チョバムアーマー）
細部命中表　：
1～6　本体
7　エンジン（CP5）
8　タイヤ（CP5：1発で停止）
9　各種兵装または貨物
0　乗員1人
搭載兵装　：12.7mmHMG×1、ATライフル、レーザーサイト（ATライフル用）、ECMポッド8、チャフポッド（M）





[5.8.6] インセクター

蜘蛛のように折れ曲がった脚を備え、セカセカと動き回るこのメカ、正式には多脚戦闘ビーグルという形式であり、《インセクター》はモスクワ・ロマノフ社の登録商標です。

しかし、MADの総元締め、ワイズ・インターナショナルとの提携はなされており、車体の製造はMADパーツとして世界中で行なわれています。その車体タイプには4脚型、6脚型の2種があります。

このタイプのメカの有効性については賛否がはっきりと分かれる所ですが、限定的ながらも高い機動性と被弾率の低さがその利点と言われています。

実際に、車両がとても入れない地形や急斜面に対しても通常どおりの移動ができますし、極限までコンパクト化された車体は被弾率の低さを物語っています。

しかしその反面、複雑な構造によるメインテナンスの困難さ、またコストが割高であるという短所を持っています。

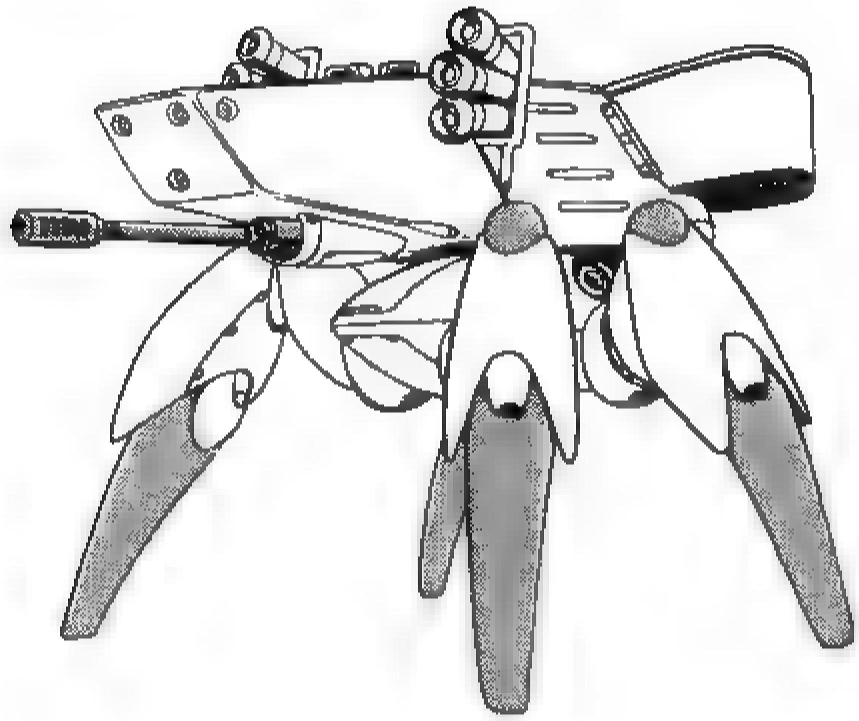
《インセクター》は大出力のエンジンを搭載しているため、このサイズにしては大量の兵器を積めますが、乗員はひどく狭いコクピット内で関節の騒音に悩まされるそうです。

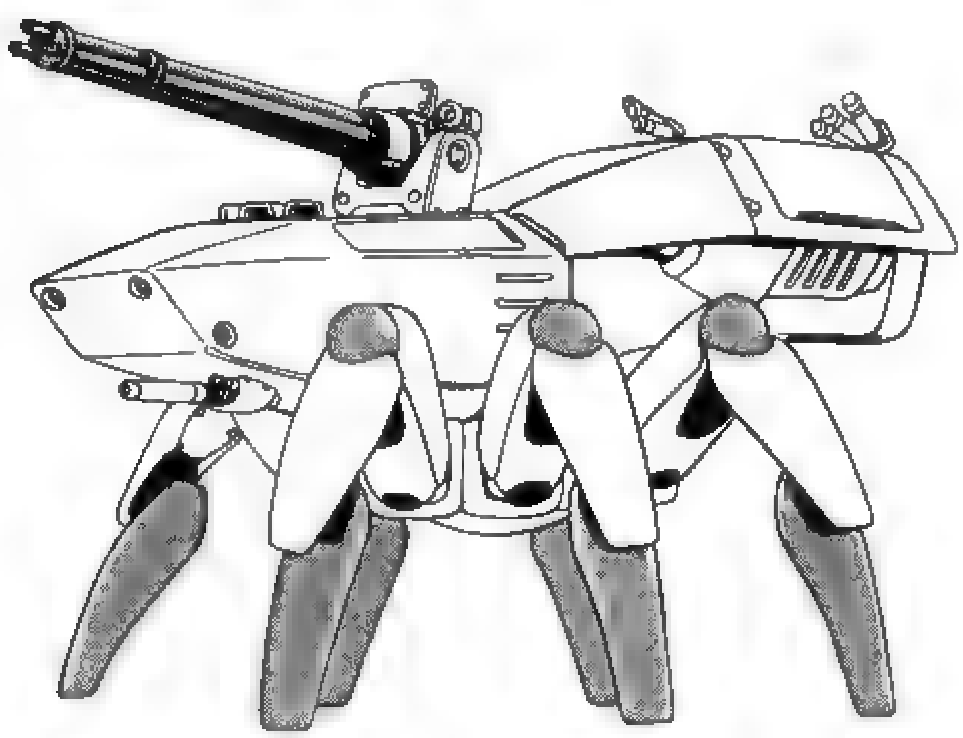
また、脚部へのダメージは機動力の大きな低下につながり、これも頭の痛い所でしょう。もっとも車体下部に収納されている補助用のトラベルホイールを使えば路上を走ることはできます(データの、走行時の欄の値を使用してください)。

以上の点を考えるに、《インセクター》を愛用する人がいたなら相当な変わり者でしょう。

形式　：4脚インセクター
名称　：ロマノフMKV《ヴァルムビク》
タイプ　：M(走行時V)
REF／MV　：18(走行時12)／10(走行時30)
HP　：14　　本体価格　：$60,000
荷重制限　　セット価格：$90,500
(兵装、装甲)：300
(貨物、乗客)：50
乗員　：1名
装甲板
(全面一律)　A60／70%(ハイ＝チョバムアーマー)
細部命中表　：
1～5　本体
6　エンジン(CP4)
7,8　脚部(CP5．2発命中で移動停止)
9　各種兵装のどれか
0　乗員
搭載兵装　ATライフル、光学サイト(ライフル用)
7.62㎜ミニガン、CSD×6、ECMポッドA

形式　：6脚インセクター
名称　：ロマノフHMV《シュトルムビグ》
タイプ　：M(走行時V)
REF／MV　：18(走行時10)／8(走行時25)
HP　：15　　本体価格　：$80,000
荷重制限　　セット価格：$136,000
(兵装、装甲)：380
(貨物、乗客)：100
乗員　：1名
装甲板
(全面一律)：A60／70%(ハイ＝チョバムアーマー)
細部命中表　：
1～5　本体
6　エンジン　CP4
7,8　脚部CP3　3発命中で移動停止
9　各種兵装のどれか
0　乗員
搭載兵装　：20㎜バルカン、火炎放射器、CSD×6、IR投光器





[5 8.7] ホバータンク

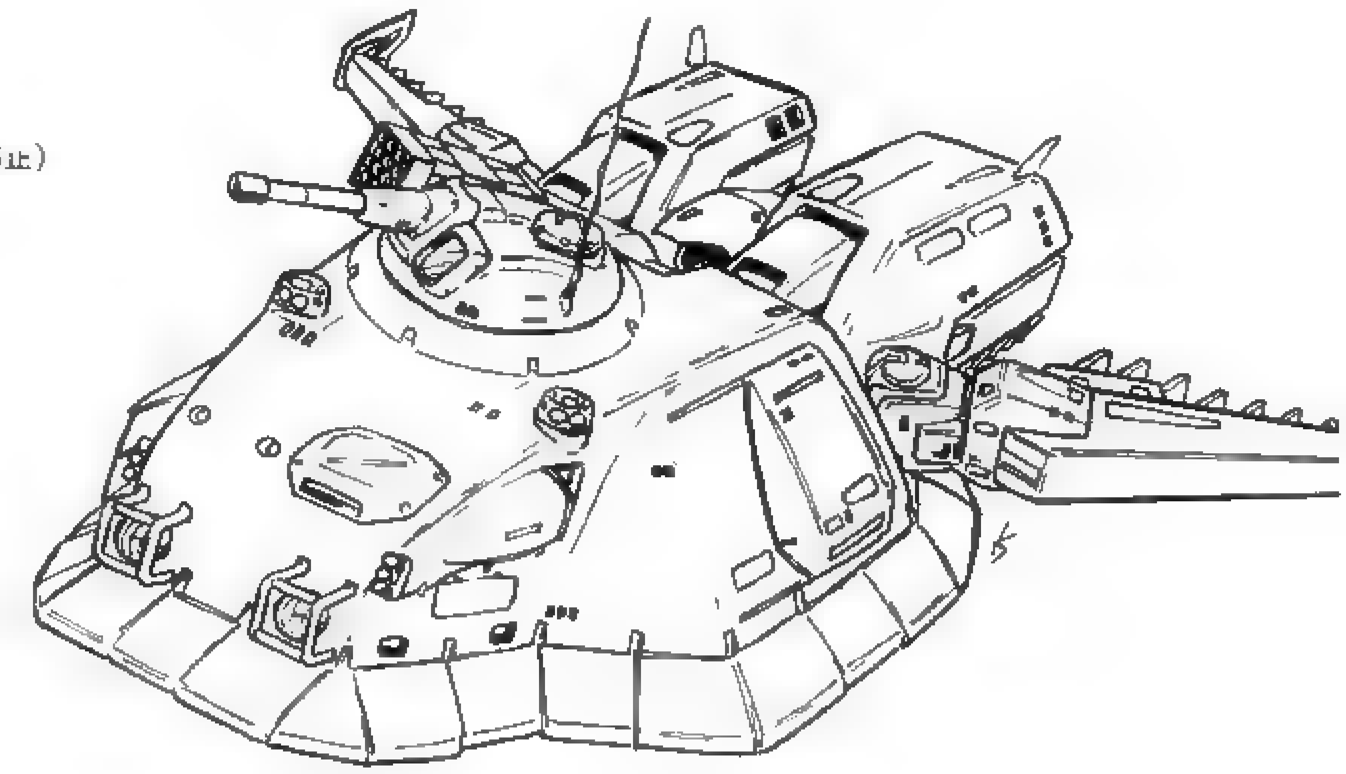
ホバータンクはバギー並の機動力と装甲車の防御力、火力という、ランド・ブラスターの要求に応えて発売されたものです。しかし結局のところアーミーや傭兵軍で最も多く使用されているようです。欠点はこれといってありませんが、あえて挙げるとすればやはり戦闘メカとして見た場合に多少兵装、装甲が見劣りするというくらいでしょう。

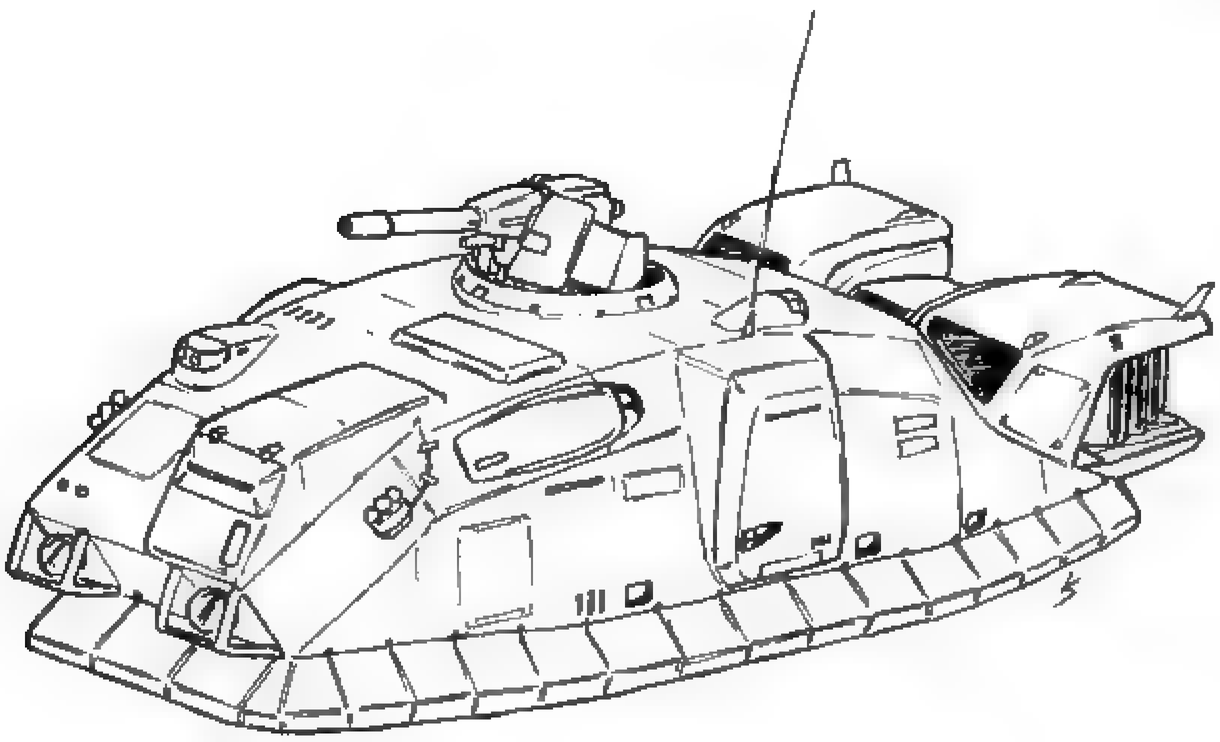
もちろん、それでもホバータンクはハンター業界では花形のメカです。車体価格がやや高いというのもその一因かもしれません。

なお、ホバータンクは当然ながら水上走行も可能です。

形式　　：ホバータンク
名称　　：フォートHT005〈レミング〉
タイプ　　：H　　　本体価格　：＄80,000
REF／MV　：15／90　　　セット価格：＄320,000
HP　　：20
荷重制限
（兵装、装甲）：400
（貨物、乗客）：300
乗員　　：２～４名
装甲板　　エレキ＝シールド装備
（全面一律）：A70／70%（ファイバニウムアーマー）
（後面）　：A30／70%（ハイ＝チョバムアーマー）
（上面）　：AO／70%
細部命中表　：
1～7　本体
8　エンジン（CP6）またはホバー部（CP3．5発で停止）
9　各種兵装または貨物のいずれか
0　乗員１名
搭載兵装　：10㎜パルスレーザー、ECMポッドB

形式　　ホバータンク
名称　　：IMI　HT-PM〈ボクサー〉
タイプ　　：H　　　本体価格　：＄100,000
MV／REF　：13／80　　　セット価格：＄120,000
HP　　25
荷重制限
（兵装、装甲）：500
（貨物、乗客）：350
乗員　　：２～４名
装甲板
（全面一律）：A50／70%（ハイ＝チョバムアーマー）
（後面）　：AO／70%
（上面）　：AO／70%
細部命中表　：
1～7　本体
8　エンジン（CP6）またはホバー部（CP3　5発で停止）
9　各種兵装または貨物のいずれか
0　乗員１名
搭載兵装　：90㎜ロケットポッド、7.62㎜LMG、CSD×２

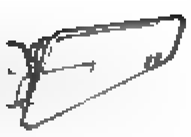


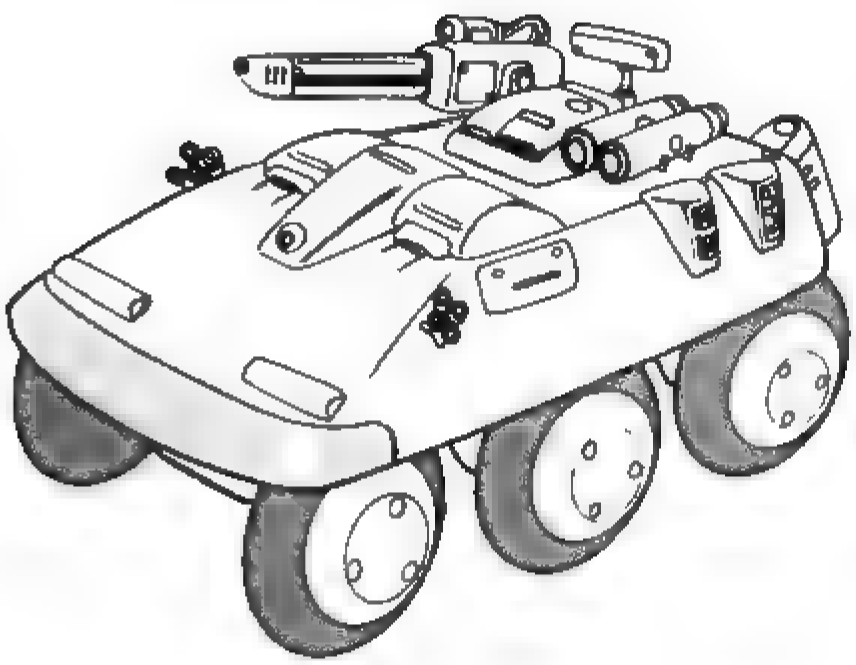


[5 8 8] 装甲車

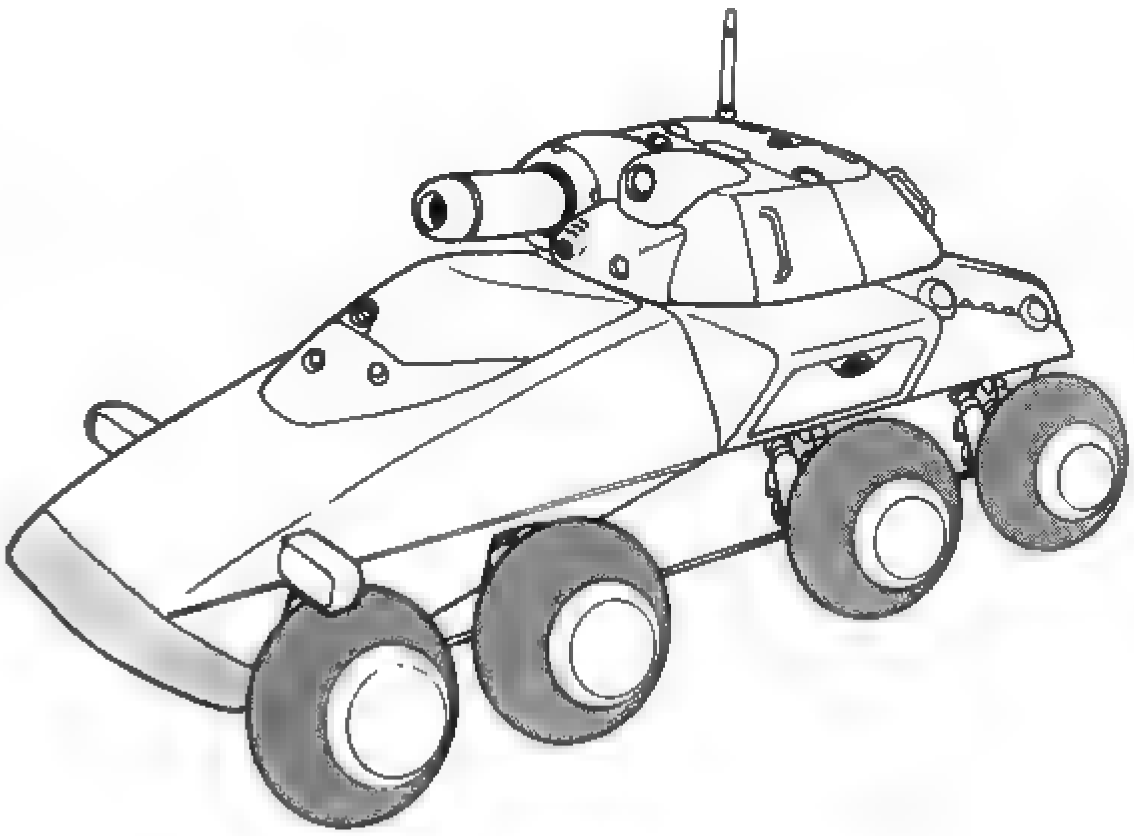
装甲車はMADの基本であり、また最強のメカでもあります。この時代では用兵思想上、装甲車や軽戦車などが機甲部隊の主力におさまっており、特に装甲車はアーミー、傭兵の間でも広く使われています。主に6輪、8輪の2種があります。

形式　：6輪装甲車
名称　：DMW　FV-104《シュブルフント》
タイプ　：V　　本体価格　：　$40,000
REF／MV　：7／30　　セット価格：$200,000
HP　：25
荷重制限
（兵装、装甲）：650
（貨物、乗客）：500
乗員　：2～4名
装甲板
（全面一律）：A80／80%（ハイ＝チョバムアーマー）
（後面）　：A40／80%（ハイ＝チョバムアーマー）
（上面）　：A20／80%（ハイ＝チョバムアーマー）
細部命中表
1～7　本体
8　エンジン（CP6）またはタイヤ（CP5　2発で停止）
9　各種兵装または貨物のいずれか
0　乗員1名
搭載兵装　：30mm機関砲、ATMランチャー×2、7.62mmLMG、CSD×8、チャフポッド（L）、フレアポッド（L）、ECMポッドA、レーザーサイト（30mm用）
パッシブレーダーポッド、レーダーポッド





形式　：8輪装甲車
名称　：三木重工　AV60《ウォーライノ》
タイプ　：V　　本体価格　：　$60,000
REF／MV　：5／25　　セット価格：$128,000
HP　：30
荷重制限
（兵装、装甲）：750
（貨物、乗客）：600
乗員　：2～4名
装甲板
（全面一律）：A100／80%（ハイ＝チョバムアーマー）
（後面）　：A20／80%
（上面）　：A0／80%
細部命中表
1～7　本体
8　エンジン（CP6）またはタイヤ（CP5　3発で停止）
9　各種兵装　または貨物のいずれか
0　乗員1名
搭載兵装　：ガン・ランチャー、12.7mmHMG、光学サイト（ガン・ランチャー用）、Rビジョン、火器管制AI



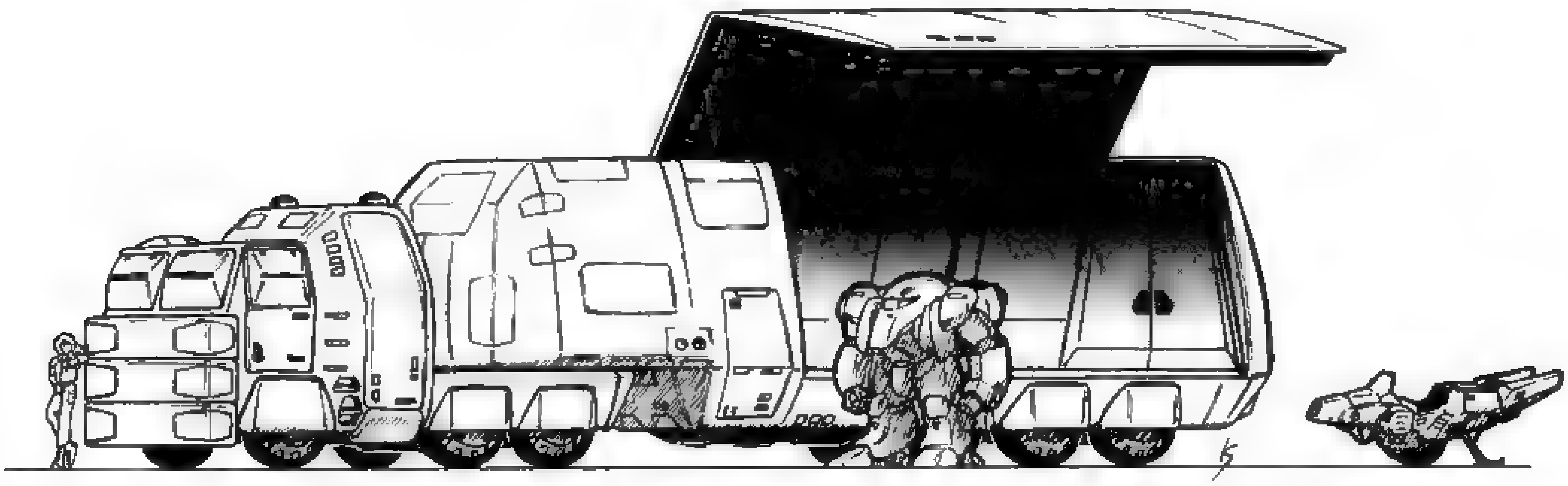
[5.8.9] トラック・カーゴ

トラックは単独でも走れますが、カーゴトレーラーを引いて1つのメカとなります。

カーゴに武器を積めば動く要塞とまではいかないまでもかなりの戦力になるでしょう。トラックとカーゴへの射撃について、射手はどちらを撃つか宣言することができますが、どちらでもいいならランダムに決定されます。

形式　　：**大型トラック(動力部)**
名称　　：**ワイズ=ヨーロッパ　TRH079《マイティワゴン》**
タイプ　　V　　　本体価格　：$50,000
REF／MV　：2／20　　セット価格：$52,000
HP　　：13
荷重制限
（兵装、装甲）：100
（貨物、乗客）：0＋カーゴトレーラー1台
乗員　　：2名
装甲板
（全面一律）：A20／60%（ハイ＝チョバムアーマー）
細部命中表　：
1～7　本体
8　エンジン（CP6）またはタイヤ（CP5　1発で停止）
9　各種兵装　または貨物のいずれか
0　乗員1名
搭載兵装　　：なし

形式　　：**カーゴトレーラー**
名称　　．**ワイズ=ヨーロッパ　C11《カーゴくん》**
MV　　：0（0～20）　　本体価格　：$30,000
REF　　：0（2）　　セット価格．$40,000
HP　　：12　　（キャンピング・タイプ）
荷重制限
（兵装、装甲）：500
（貨物、乗客）：3000
乗員　　：0
装甲板
（全面一律）：A0／60%
細部命中表　．
1～8　本体
9　タイヤ（CP4：3発まで効果なし4発目で停止）
0　各種兵装、貨物、乗員のいずれか
搭載貨物　　キャンピングパーツ（寝台4、キッチン、リビング）



第6章 サイバースペース

コンピューターの発達については背景のページを見てください。

PCが何か仕事をやるとき、また普段生活するにしても情報は欠かせないものです。あらゆる情報の8割以上はコンピューター・ネットワークを通して得られると言っても過言ではないでしょう。とは言え、PCが何らかの情報を知ろうとしてネットワークに問い合わせても、知りたい情報の中のいくつか、あるいは全部は普通の方法では得られないことが多いのです(パスワード、身分証明などが必要だったりする)。

[6.1] コンピューターの種類

① 公衆端末

簡単な情報(すべてのシティのニュース記事、統計類など)ならこうした端末から収集することができます。PCが自宅の端末や公衆端末を使用すると幾らかの使用料を取られます。特に公衆端末は利用1回につき＄1、プラスティック用紙にプリントアウトするならさらに＄2取られます。

また機密事項などについて問い合わせても、たいていはパスワードや身分レベル照合によってロックされているものです。これに対してはパスワードを知るか、もしくはハッキング－正規な方法以外で侵入－するしかありません。

なお、端末利用時間に制限はありませんが、普通にアクセスファイバーを利用したときの1回当りの平均通信時間は3秒以下です。

これに対し、キーボード入力の場合は個人差もあれど10～30秒はかかります。端末は情報収集以外にも身分照合や、店での支払い、都市部ではコンピューター付きの自家用車の呼び出しなどにも使用されます。

端末はコンピューター社会の基本なので有効に活用してください。都市にいないときでも、パーソナルデッキと無線機を使って、通信衛星を介し、ネットワークを利用することができます。

② マザーコンピューター(1基または複数)

メガ＝シティごとの都市機能をすべて司るものですが、ネットライナーをはじめ、PCがこれに直接関係することはまずないでしょう。

マザーコンピューターはメモリーバンクではなく回路制御機なので(もちろん警備も厳重ですが)PCたちはあまり用はないはずだからです。

③ 人工知能(AI)

AIはただの計算機ではなく、様々な条件判断のできるコンピューター、またはソフトウェアのことです。高度な設計のものはときには人間のような反応をみせるために人工人格などと言われることもあります。AIは結局その設計者の意図したパターン内で答えをかえすものですから、能力には大きな差があり、その能力によって、A,B,Cの3つにランク分けされています。

Aランクは人間なみの複雑な判断、反応を見せるもので、感情を持っているなどと思う人もいるほどです。重大な決断もまかせられる高等AIで、メガ＝シティによってはマザーコンピューターの代わりにこれが都心にすえられていたりします。とりあえず、PCからは遠い存在でしょう。

Bランクは Aクラスにこそ及ばないものの、人間との会話も可能な高級AIです。裕福なハスラーの中にはこれを相棒として仕事をするものもいます。

Cランクは最も下等なAIで、できる仕事はコンピューターとさほど変わりがありません。無人戦闘メカの中枢に使われたり、有人メカの火器管制用に搭載されて乗員の手助けなどをするものです。工業機械にも組み込まれています。

A,BランクのAIはごくまれに、暴走や反乱を起こすことがあり、AHPは常に目を光らせています。しかし、心理学者たちはAIの暴走、反乱の原因の99%はそれを扱う人間によって引き起こされると言っています。

なお、生体コンピューター(生物の脳などを利用したもの)については、その研究、製造が100年も前に国際法で凍結されていますが、現代でもどこかでひっそりと開発が続けられているでしょうし、もしかしたらマザーコンピューターのパーツに使用されているかもしれません。

> **ラリーカンパニー日誌 ㉓**
>
> ネットライナーのラリー本間は、アロマ社の取引データを盗み出してほしいとの依頼を受けました。報酬額を見て仕事を引き受けた彼は、まずアロマ社の情報を仕入れ始めます。自宅の端末からネットに問い合わせる事柄は、①目標となるデータバンクがどこのネット内に存在しているか②同社の保安システムに関する最近の情報、ついでの参考に③同社の最近の業績なども調べます。
>
> GMは①、③については〈アクセス〉でSR½をするよう告げます。本来発表されない情報ですが、機密と言うほどの情報ではないのでSR½としたわけです。ラリーの〈アクセス〉は112%、SR½ですから56%で①と③の2回ロールします。また②の情報については一般ネットに流れているわけがないので、情報屋にでも問い合わせるように告げました。

[6.2] サイバースペースとは

サイバースペースとは無数のネットワークの複合体です。この時代には、コンピューターネットワークが、社会の隅ずみにまで浸透しており、20世紀でいえば、まさに「電気」のような存在となっています。まともな、人間らしいシティライフを送るにはコンピューターが必要不可欠なのです。

コンピュータネットワークとひと口にいっても、通信、情報、娯楽から輸送、交通、保安システムなど、あらゆる分野に無数のネットワーク

が存在し、たがいの情報を絶え間なく交換しています。無数にして1つ、1つにして無数のネットが存在するので、いつのころからか、この無限の信号空間を総称して“サイバースペース”と呼ぶようになりました。

やがて、人間がその意識ごと、サイバースペースに侵入できるようになり、人間の感覚で感知できうる新しい空間が開拓されはじめたのです。

ネットワークには、その規模により大きく分けてメジャーネット、ローカルネット、インディーズネットの3ランクがあります。メジャーは世界規模の巨大なもの、ローカルはメジャーほど大きくはないものの、その都市ごとで特に勢力の大きなもの、インディーズはネットワークと言えるほどのものではない同人規模のものをさし、PCにとっては情報を仕入れたり、より大きなネットワーク間を転移するためのパイプ的な役割を果たします。

[6.2.1] サイバースペースの風景

サイバースペース内にはいると、その全景は普通、行けども行けども終わりのない巨大都市、という風に見え(イメージされ)ます。地図や案内図はいっさいありませんが、目的地が決まっているなら(目的もなくさまようことも可能です)絶対迷うことなく、一瞬にしてそこに到着します。

もちろん、サイバースペースのイメージ(世界感)は、ネットワークによって違います。イメージはそのネットワークのメーカーが決定するものなので、街並ひとつを見ても石造りだったり、モスクだらけだったり、色彩感覚にしても白黒だったり、カラーだったり、蛍光色だったりと様々です。そしてそのネットワークに意識を侵入させた人たちも、それを意識するかぎり、その世界にあったサイバーイメージ(視覚的イメージ)を与えられることになります。サイバーイメージにまったく気を使わない人なら、他人からは人魂のようなエネルギー発光体と見られます。

さて建物のひとつひとつは、そのネットワークに参加(加入)している、企業や個人を表しています。必然的に企業の建物はひとめでそれとわかる大きなもので、個人のそれは民家としてイメージされます。また企業は、企業イメージなどの宣伝効果をあげるためか、派手な看板を出したり、変わった構造の建物を建て(?)たりもします。

ここまでの誰の所有物でもない、公的なサイバースペースを“コモン・スペース”と呼びます

さて、目的地には一瞬にして到着する、と書きましたが、あなたの目的地が、これらの建物のひとつなら、つまり招かれてもいないのに、無断でそこに入ろうとしているなら、話は別です。建物の中にはあなたのような曲者を撃退するための罠が待ちかまえているはずです。

[6.2.2] ジャック=イン

ジャック=インとはサイバースペースに人間がその意識ごと侵入する行為で、キーボードやファイバーアクセスとは比較にならない量の仕事をこなすことができます。

そもそも、その主な使用目的はソフトプログラムのバグ発見なのですが、ハッカーたちは、プロテクション(ソフトの内容を知られないようにするための機能)解除とメモリのハッキング(内容を盗み見たり、書き移したり、壊したりすること)に応用できることを発見しました。

優れたハッカーなら、機械のAIに介入することで、その機械を思いのままに動かすこともできます。この行為は“システム・ジャック”といいます。

現在ではプログラム技術の進歩により、ジャック=インなしではハッキングは不可能になっています。なお、ハッキングは当然のことながらネットワークにつながっているプログラムにのみ、試みることができます。

ちなみにプログラムがネットワークにつながっている状態をオンライン、つながっていない状態をオフラインと呼びます。都市機能中枢など

ネットの種類

メジャー・ネット

メジャー・ネットは主に大企業が使うネットで、商用、通信用に使用されています。侵入の難しい専用回線を持ち、当然侵入者に対する防護は格段に強力です。AHPの主力もここに目を光らせています。PCレベル、また街のハッカーなどの手には負いかねるネットです。サイバーイメージでいえば整然とした区画、こぎれいなスーツといったところです。

このことは逆に、企業にとっては非合法な行為の記録などの危険なデータは置きにくいということでもあります。警察の捜査はまずこのネットから始まるからです。

ローカル・ネット

ローカル・ネットは企業から個人までの様々なユーザーが利用するネットです。それゆえ善良な市民、企業から悪人、冒険者とあらゆる階級、思想の持ち主が利用します。ゲームの主な舞台もここになるでしょう。

インディーズ・ネット

限定的ながらも、より濃密な情報を蓄えているのは、インディーズ・ネットと呼ばれる部類の小規模のネットなのです。

この半分非合法な情報組織はたいてい、個人(やはり、マニアなんだろうか)が趣味として開設しており、様々な裏情報を提供してくれます。

PCたちにとってはありがたい存在なのですが、情報提供料もそれなりにはずまなければなりません。

インディーズ・ネットは、そのシティごとに無数にあり、そのミチの、あるいはその土地の情報には詳しいのですが、他のことはからっきしということが多いようです。

ただし、なかには例外もいます。例えばネオ・アップルのフリータウンに隠れ住む、脱走AI〈ネビュラ〉は、世界中のAIとコミュニケーションがあると豪語しています。また、ALTOSネットのどこかにいる、ニコラス・ハインツなる人物は肉体をなくし、意識だけの存在としてサイバースペースをさまよっているのだそうで、自ら「全能の神」を称しています。

北米のローカル・ネット

現在、北米3シティで利用されている、大きなローカルネットワークは2つあります。1つはパン・アメリカン・ネットワーク(通称 パンナム)、もう1つはAll Towns communication System(通称 ALTOS)です。

パンナム

21世紀初期に開設された、歴史の古いネットです。ALTOSが登場するまでは、シェアにおけるトップの座は、揺るぎないものでした。サイバースペース内は、モノトーンで渋くまとめられており、1920年代のオールドアメリカといったイメージで構成されています。

ALTOS

汎用性が高く、使いやすいネットとして評判です。2109年、MITの学生M.キャラハンが創業を始めたころは、小さなインディーズネット局に過ぎませんでした。サイバースペース内はファンタジーっぽいカラーでまとめられ、それも受けたのか、今ではローカルネットの中では北米第一の利用量を誇っています。ネットワーク名も、スペース内の雰囲気からか、ALTOS(アルトゥス：古き世界)と呼ばれるようになりました。

このゲームではこの2つのネットがPCの主な活動舞台となります。

ジャック＝イン／サイバーリンク必須アイテム

これらのジャック＝イン／サイバーリンク関連アイテムのうち、最低限必要なものはジャック＝イン用、またはサイバーリンク用インターフェイスです。またすべてのインターフェイスを使うには、ボディクリニックで端子取り付け手術を受けなくてはなりません(サイバー化のページ参照)。その他のものは、必要に応じて買いそろえればよいのですが、すべてそろえておけば便利なのは言うまでもありません。

名称	ENC	価格($)
パーソナルデッキ	4	50

公衆端末機と同じ機能を持ち、シティ外でも衛星無線機に接続すればネットワークに侵入できる。

名称	ENC	価格($)
衛星無線機	6	500

インディーズネットには直接の通信、侵入はできない。またシティ外では磁気嵐で使用できないこともある。

名称	ENC	価格($)
ジャック＝イン用インターフェイス	4	1,000

脳波計付き。コード挿入孔20。端末またはパーソナルデッキに接続して使用します。

20の挿入孔の他に、ソフトを挿入するスロットが40ヵ所あります。使用者はこのスロットに使うソフトや、サイバースペース内に持ち込みたいデータディスク、または、スペース内から持ち帰るデータを記録するための生ディスクを入れることになります。また、ジャック＝インしないで、ウィルスソフトを挿入することもできます。

脳波計は見守っている仲間が、ジャック＝インした友人の様子を知るためのものです。アシストヘルメットがあれば必要ないものですが、友人のコンディションを知る目安にはなるでしょう。メーターが0をさしたら、WILが0になった友人を介抱してあげましょう。もっとも介抱ではなく、取り押さえることになるかも知れませんが。

ジャック＝イン、サイバーリンクシステムを使用中に、インターフェイス本体が破壊されたら、即座に"サイバースペース死亡チャート"でのチェックをしなければなりません。

名称	ENC	価格($)
サイバーリンク用インターフェイス	8	20,000

孔は6ヵ所ついている。

名称	ENC	価格($)
B級AI	3	20,000

B級AIはC級AI(火器管制AI)の能力に加えて会話機能および限定的なジャック＝イン能力を持っています。つまり〈公用語〉60%〈アクセス〉100%、1本のジャック＝イン端子(ただし、増設やイメージファイトは禁止されています)機能を備えています。

そして製造元から〈万能〉と〈イメージファイト〉を除くすべてのスキルメモリーの供給を受けられる万能マシンです。

所有者はどのスキルでも10%当り＄1,000を支払えば好みのスキルを覚え込ませることができます。もちろん手足がなければ使えないスキルもあるので、必要ならサイバーパーツを流用することでフォローできます。

彼の持てるスキルの上限は100%ですが、レベルアップはしないし、新しいものを開発することはできません(〈ソフトプログラム〉など)。

しかし、ゆくゆくはPCの良きパートナーとなることでしょう。

性格はプレイヤーまたはGMが自由に設定してもかまいませんが、必ず名前を付けてください。

能力値はEDUのみ30あります。サイバースペースに侵入した場合、そのHPは1ですが、彼にその意志がないかぎり、イメージファイトに参加する必要はありません。

名称	ENC	価格($)
ネットワークアシストヘルメット(有線式)	2	3,000

PCの全員がジャック＝インしてしまっては、現実世界で肉体が危険にさらされたとき、まったく対処できません。こんなときのため、パーティーのうちバウンサーなどがこのネットワークアシストヘルメット(業界では単にメットと呼ばれています)を使ってください。

本来、ネットワークオペレーターのために開発されたものでサイバースペース内の仲間の様子を見ながらにして、精神は現実世界に存在できます。

サイバースペース内では幽霊のようにPCに付き従い、会話のみが可能です(単独では行動できません)。

仕事場に突然、侵入者が乱入しても彼は応戦しつつ、サイバースペース内の仲間に肉体の危機を知らせることができます。

防具としての効果はありません。ダメージを受けたら破壊されます。

はコンピューター・ウイルスなどの有事に備えて、オンライン、オフラインの切り替えが瞬時にできるようになっています。

ジャック＝インはネットワークにつながっている端末にジャック＝イン専用インターフェイス(コネクター)を接続して行なわれます。また、その権利は、外科手術によって頭部側面、後面などに最低1本のジャック＝イン・コード挿入口を取り付けることにより得られます。

コード1本のときにスペース内で再構成されるイメージはただ1体ですが、2本,3本と増えるにつれ、2体,3体と自分の分身を増やすこともできます。

インターフェイスには普通、コード挿入口が数ヵ所ついています。複数の人間が、同じインターフェイスから入るのなら共に行動できるし、別々のインターフェイスから入った場合でも、サイバースペース内で待ち合わせ場所を決めておけば、中で落ち合ってもかまいません。

ジャック＝インした人間は、すべての感覚を失い、瞳孔も開いたままになります。感覚のすべてはサイバースペース内に転送されてしまうのです。

サイバースペースから現実世界に帰って来る行為はジャック＝アウトと呼びます。

[6.2.2.1] 無線を使ったジャック＝イン

ジャック＝インは都市の内でなくても可能です。インターフェイスとともに、パーソナルデッキと衛星無線機を併用すれば、通信衛星を介して、ネットワークに侵入できるのです。ただし探知される危険は大きくなります。

無線機を応用すれば、都市外で独立して行動している戦闘部隊などから無線で誘導されている自動メカ、または半分独立で行動している自動メカ(つまりオフライン状態)のシステムにも侵入できます。

ただし、そうした場合には相当な危険を覚悟すべきです。システム・ジャックを想定して、普通以上の強固なセキュリティ・システム(移動型プロテクションの回線巡回など)があるはずですし、いったん通信が途絶えたなら逃げ道がなくなってしまいます。

完全に独立して行動している自動メカには侵入は不可能です。

[6.2.2.2] 分身

ジャック＝イン・コードを増やすことで、分身して活動したいのなら、その場合のHP(WIL)と〈イメージファイト〉をはじめとするスキルは好きなように分配してください。

ただし、HPだけは最低1ポイントは必要です。スキルは0%でもかまいません。

この分配はジャック＝インする前なら、いつでも好きなように変更することができます。ドラッグ使用で増加した分のWILだけで分身をつくることはできません。



すべての分身は自由にそれぞれの行動をとることができます。ただし、故意に別々のネットワークで活動することはできないこととしておきます(将来は可能になるでしょう)。また分身した一部分だけをジャックインさせることはできないし、同様に分身の一部だけをジャック＝アウトさせることもできません。

もし、分身したうちの一体がサイバースペース内で死亡(HPが0になる)した場合、サイバースペース死亡チャート(後述)でチェックする必要はありませんが、分身一体死亡につき1ポイントのWILが永久に失われます。キャラクターシートのその分のWILを減らしてください(あとで限界値18までの能力値アップはします)。

[6.3] サイバースペースでの行動

PCたちはサイバースペースの中でどんな行動ができるのでしょう。主な行動は、以下のとおりです。

・イメージファイト
・ハッキング(データのコピーおよび破壊)
・サイバースペース内全般での逃走、追跡、ネットワーク間の転移
・システム・ジャック(ネットライナーのみ)

[6.3.1] サイバースペースにおけるネットライナーの特典

コンピュータの専門家であるネットライナーは他のキャラクターにはない幾つかの特典を持っています。

①コンピュータの専門家であるネットライナーだけがシステム・ジャックを行なえます。
②サイバースペース内への持ち込みアシストソフトは1人(ジャック＝イン1本につき)4本まで可能です。
③ネットライナーは分身が死亡した場合でも、WILの損失はありません。

[6.3.2] イメージファイト

サイバースペース内、特にダンジョンソフトの中ではプロテクション・モンスター、あるいは企業に用心棒よろしく雇われたネットライナーなどとの戦いが繰り広げられるでしょう。

これを実世界の戦闘と区別してイメージファイトと呼びます。

[6.3.2.1] イメージファイト手順

基本戦闘の手順は以下のとおりです。

1. 攻撃には順番は関係ありません。ダメージは1ターン終了した後で適用されます。
2. 命中判定を行ないます。〈イメージファイト〉でSR1を行ない、スキル%以下なら命中、1ダメージを与えます。通常空間の戦闘と違いクリティカル、アクシデントはありません。
3. 基本ダメージは1ポイントですが、使用しているウェポンソフトの追加ダメージがあるなら、そのポイントを足します。ダメージに追加できるソフトは1枚に限られます。
4. 攻撃を受けた者は、固有の防御ポイント分、または使用しているアーマーソフトの防御ポイント分をダメージから引くことができます。こちらはすべてのアーマーソフトの防御ポイントをプラスして使用してかまいません。ただし攻撃が命中した以上、最低1ダメージはどんな場合でも残ります。
5. ダメージは特に指示のないかぎり、HPから減らしていきます。HPが0になるまでは、何のペナルティもありませんが、もし0になると死亡(意識体の消滅)ということになります。サイバースペース死亡チャートでチェックしてください。

分身しているのなら、最後の一体が死ぬまでは死亡チャートでチェッ

AIの意識体

Bランク以上のAIもサイバースペースで意識体(に極めて近いもの)として存在できます。しかしAIの自我は一般に人間より劣るので、ひとめでわかるといわれています。

AIのサイバースペース介入は、なぜか法で堅く禁じられていますが、例外がひとつあります。

無人ジャック＝イン／イメージファイトシステムとして登録されている一連のセキュリティ・システムは、その機能こそプロテクション・モンスターと変わりませんが、れっきとしたAIです。

北米では、手の平ほどのクモ型機械"アラクネ"シリーズが有名で、アーミーの特殊部隊隊員、AHP捜査官などがアシスタントとして使用しています。一般人が手に入れるのは、極めて難しいのですが、ここに一番初期の能力の低いもののデータを参考として挙げておきます。

アラクネMk 1　ENC 1

ジャック＝イン／サイバーリンク端子1本。10mくらいなら自力移動可。サイバーイメージは女の顔をした巨大グモ。

サイバースペースでの能力値：HP20　イメージファイト60%　ダメージ5　防御ポイント3ポイント　転移、システム・ジャック機能はありませんが捜査官の消費するWILを肩代りできます。サイバースペースでHPが0になると現実に本体も故障しておりますが、0になる前にジャック＝アウトすれば瞬時にHPは全快します。

ウェポンソフトチャート(+Xは追加ダメージ、+%は命中率プラス)

ソフトネーム	使用可能ネット	効果		価格
ショートソード	ALTOS	+3		1,000
ブロードソード	ALTOS	+4		3,000
グレートソード	ALTOS	+7		10,000
バトルアクス	ALTOS	+6		6,000
ハルバード	ALTOS	+5	+20%	9,000
スピア	ALTOS	+4	+10%	6,000
エクスカリバー	ALTOS	+12		40,000
ムラナマブレード	両方	+10	+30%	60,000
ナイフ	両方	+2		500
サーベル	両方	+2	+20%	4,000
フォイル	両方	+2	+40%	6,000
シミター	両方	+4		3,000
メイス(または棍棒)	両方	+3		2,000
鞭	両方	+3	+20%	5,000

アーマーソフトチャート

ソフトネーム	使用可能ネット	防御ポイント	価格
ローブ	ALTOS	1	1,000
チェーンメイル	ALTOS	5	8,000
ブラストプレート	ALTOS	3	5,000
プレートメイル	ALTOS	8	20,000
シールド(S)	ALTOS	1	1,000
シールド(M)	ALTOS	3	5,000
シールド(L)	ALTOS	5	10,000
ヘルメット	両方	1	2,000
レザークロス	両方	3	3,000
防弾チョッキ	バンナム	5	6,000

マジックソフトチャート(マジックソフトはALTOSでのみ使用可能。マジックソフトのサイバーイメージは水晶玉)

ソフトネーム	効果	使用回数	価格
ファイアオーブ	1体に1D6ダメージ	10	2,000
アイスオーブ	1体を1D6ターン凍らせる。チェックなしで突破してもよい。	3	14,000
エレキオーブ	敵全員に1D10ダメージ	2	10,000
フラッシュオーブ	戦闘ターン中、敵全員のイメージファイト値を半減する。	3	10,000
アトミックオーブ	1体に40ダメージ	1	12,000
サイレントオーブ	戦闘に参加している全員のマジックを封じる。	4	5,000
ドレインオーブ	1体から1D10のHPを奪い使用者のHPを回復する	3	8,000
テレポートオーブ	戦闘時以外にパーティ全員をコモン・スペースにテレポートさせる。	2	10,000

ガンソフトチャート(ガンソフトはバンナムでのみ使用可能)

ソフトネーム	効果(ダメージ)	使用回数	価格
リボルバー拳銃	5	6	2,000
オート拳銃	4	8	4,000
ライフル	6	5	6,000
ショットガン	敵3体に4	6	5,000
トミーガン	敵全員に4 または1体に10	10	10,000
ガスバーナー	敵3体に6 または1体に20	3	10,000
手榴弾	8	1	2,000

クする必要はありません。ちなみに、HPが0になったのがプロテクションなら、そのプロテクション・ソフトは破壊されたということになります。プロテクションを破壊せずにそこから立ち去った場合、プロテクションは(HPも元どおりになり)復活してしまいます。

6. 全員の行動が終わったら、ダメージを適用して次のターンに入ります。

[6.3.2.2] アシストソフトの使用

アシストソフトは、イメージファイトの手助けをするソフトで、攻撃力や命中率を増やすウェポンソフト、敵からのダメージを減らすアーマーソフト、無条件に敵にダメージを与えるマジック・ガンソフトに分かれています。これらのソフトはジャック=イン・インターフェイスにスロットして使用しますが、ネットライナーを除き、1人(ジャック=イン1本)につき2枚までしか持ち込めません。またネットによっては使用できないソフトも存在します。

ウェポンソフト 基本ダメージ1ポイントにプラスされる攻撃力と命中率はチャートに明記されています。

アーマーソフト 受けたダメージを決められた分だけ差し引くことができます。

マジック・ガンソフト ALTOSネットではマジックソフト、バンナムネットではガンソフトが使えます。マジック・ガンソフトは、使用すれば必ず命中します(SRをする必要はありません)が、その代わり使用回数が限られています。使い切っても一度ジャック・アウトすれば、また回数分使えます。

[6.3.2.3] 逃走と回復

戦闘中に逃走を試みる場合、いくつかの決まりがあります。

1. 固定型プロテクションから逃走するとき、もときた道を戻るなら直ちに成功となります。この種類のプロテクションは破壊するか、無力化しないかぎり、先に進むことはできません。固定型、移動型ともにプロテクション自身は、いかなる理由があっても逃走することはありません。

2. 固定型プロテクション以外の敵から逃走するときは、戻るにせよ進むにせよ、突破チェックをしなければなりません。

100から敵の〈イメージファイト〉(または命中率)をマイナスしてください。求められた値が突破可能率です。パーティーの代表が1D100をロールして、それ以下が出せれば全員が突破できたことになります。複数の敵がいる場合、もっとも〈イメージファイト〉の高いものを突破しなければなりません。逃走に失敗したら、そのターンはもちろん攻撃ができませんし、相手の攻撃がすべて命中したことになります。相手の〈イメージファイト〉が90を超えている場合、逃走可能率は一律10%となります。

3. 相手が移動型プロテクションでない場合(人間、AIなど)は、逃走に成功しても追いかけてくることがあります。追跡者の〈イメージファイト〉が逃走者のそれを上回っていたら、すぐに追いつくことができます。しかし、転移中は逃走者に追いつくことはできません。

イメージファイトなどで減少したHP(WIL)は1時間に1ポイントずつ回復しますが、サイバースペース内では回復しません。
〈イメージファイト〉の成長についてはSR、または命中判定時に01～05の目を出したときのみ、5%アップします。たとえ、ゲーム中にWILが0になったとしても、PCが生きているかぎりスキル成長はします。

[6.3.2.4] ウィルスソフト

ウィルスソフトはジャック＝イン前に使用することで様々な効果が得られます。これらのソフトは成功基本%のサイコロを振って成功すれば効果を発揮します(侵入するデーターバンクによりGMは成功%をある程度上下しても良い)。ただし、この試みは1本のソフトにつきそれぞれ1回ずつです。

これらのソフトはその効果が出なかった場合、再度サイコロを振り、76%以上をだすと破壊されてしまいます。

ウィルスソフト例

名称	効果	価格($)
ゾンビー	レベル1(ダメージ1のモンスター)のモンスターをすべて倒しておく.基本成功率30%.	20,000
スケルトン	最初に出会うであろうプロテクションモンスター(決定はGMがする)を倒しておく.基本成功率50%.	10,000
イビルアイ	目標のデータバンクに潜むプロテクションの種類を知ることができる(GMの裁量によりすべてを明かす必要はない) 基本成功率40%.	30,000
グール	すべてのモンスターのHPを1減らす.基本成功率25%.	60,000
ゴースト	すべてのモンスターの命中率を20%減らす.基本成功率10%	60,000
バンパイア	データバンク中枢部を破壊する.基本成功率20%.	100,000
デス	データバンクのすべてを消滅させる 基本成功率20%	200,000

[6 3.2.5] サイバースペースおよびサイバーリンク使用中の死亡

イメージファイト中にWILが0になったり、使用中のジャック　インインターフェース、サイバーリンクインターフェースが破壊された場合には、下のサイバースペース死亡チャートで判定せねばなりません(コードが切られたのなら、普通にジャック＝アウトするだけです)。1D10でチェックしますが、サイバーリンクの場合にはホワイトアウトになりません。サイコロを振りなおしてください。

サイバースペース死亡チャート

1～4	5～7	8,9	0
強烈なショック	発狂	脳死	ホワイト・アウト

説明

強烈なショック：身体が痙攣し、コードが外れる。気絶してしまい、1時間後に目覚める(WIL1ポイント回復)。
発狂：治療には精神医学スキルでSR。1日1回して1週間連続成功すれば治る。あるいは専門医にみせる。
脳死：放っておくと1時間で完全に死ぬ。脳に電気ショックを与えて〈医術〉ロールをすれば生き返る。生き返っても発狂したままである。
ホワイト・アウト　彼の意識体はサイバースペースに閉じ込められ、永遠にさまよい続ける。肉体は死体と同じになるので、他人からみれば完全な死の訪れにしか見えない。その後の彼の行方は誰にもわからない……

[6 3 3] ハッキング

データバンクのデータのイメージはそれを見るものによって様々です。コンピューター技術者の目には、数式や記号のかかれた分厚い本に映るでしょうし、データを持ち帰ることで、大金が手に入るハッカーには宝の箱やドル袋として映るのです。

さて、ハッキングの手順ですが、コピーする(持ち帰る)場合は特に制約のないかぎり、それを宣言するだけで必要なだけのコピーが手に入ります。チェックをする必要はありません。

データを破壊する場合は、〈ソフトプログラム〉でSR1に成功しなけれ



ばなりません(このロールはデータバンクのセキュリティ・システムの解除、破壊もあらわしています)。

[6.3.4] ネットワークの転移

どこかのデータバンクから逃走する場合に、そのデータバンクが存在するネットワークから直接ジャック　アウトすると、簡単に探知されて捕まってしまいます。意識体がサイバースペースを移動するときに電子的軌跡を残すからです。

こうした追跡・探知をかわす方法として最も一般的なのが、ネットワーク間の転移です。つまり、あちこち逃げ回って、追っ手をまいてからジャック　アウトするというテクニックです。

サイバースペースは無数のネットワークで構成されている空間です。言ってみれば、サイバースペースはひとつの巨大なビルのようなもので、ネットワーク間の転移はエレベーターで違うフロアに移動するようなものなのです。逃走者がエレベーターに飛び乗ってしまえば、追跡者には何階で降りたのだかわかりにくくなります。

肉体に戻るためには、最後にはジャック　インしたネットワークに転移せねばなりません。しかし、もし貴方が名の売れたネットライナーなら、仕事にかかる前から、当局の尾行なり監視がついているかも知れません。いかに腕の良いネットライナーでも肉体を押さえられてしまったなら、おとなしく捕まるしかないのです。ですから、ベテランのネットライナーは、ジャック　インしてから仕事にかかるまでの間もネットワークを転移してまわります。

転移にはネットワーク侵入パスワード(扉を開く鍵のようなものと思ってください)を知っているか、決められたWILの消費をしなければなりません。またセキュリティ・システムやデータバンクなど非コモン・スペースからの、または非コモン・スペースへの転移はできません。一方、転移する逃走者を追跡している者はパスワードでなく、必ずWILを消費しなければ、追跡は途切れてしまいます。

ローカルネットに侵入するためのネットワーク侵入パスワード(各インディーズネットには侵入の制限はいっさいありません)はインディーズネットやダウンタウンの情報屋に問い合わせれば、有料で知ることができます。ただし、必ずしもすべてのネットワークのパスワードが手に入るとは限りませんが(GM＝情報屋はネットワークのパスワードの全部は知らないでしょうし、間違ったパスワードを教えることにしてもかまいません)。

ネットによってはパスワードはひんぱんに変更されるので、ジャック＝インする直前にパスワードを仕入れる必要があります。

もっとも、貴方がそのネットと契約してしまえば、いつでも好きなときにネットへ出入りできます。1年間の契約料は情報屋に払う情報料のだいたい100倍くらいです。ただし、パスワード転移や、ネットとの契約によるフリーパス転移は、探知されやすくなるという弱点があります。また、インディーズネットとの契約はしない方が身のためです。彼らは情報屋なのですから、貴方の情報や足取りを必要以上に知られるのは危険です。

パスワードを知らなくても、WILを消費すればネットワークへの侵入は可能です。ただし、小規模のネットワークからより大規模のネットワークに転移する際にはより多くのポイントを消費しなければなりません。より小規模のネットへの転移は規定のWILを消費するだけで済みます。

インディーズネット→ローカルネット　規定のWILポイント×3
インディーズネット→メジャーネット　規定のWILポイント×4
ローカルネット　→メジャーネット　規定のWILポイント×2

数人または数体で行動している場合、WILの消費は分割して行なってもかまいません。WILポイントが足りない場合には故意に転移を行なうことはできません。

転移はパーティーのうち、誰かがパスワードを知っているか、WILを消費すれば全員が行動を共にできます。

ネットワークリスト

ネット名	パスワード情報料(目安)	侵入に要するWILの消費量
メジャーネット(基本探知率 150%)		
ワールドセンス＝ネット	80	6
KDK(国際電脳空間)	120	10
中華電脳通信	50	3
タスケーブル	60	5
ユーロネット	90	8
デジタルサット	100	6
ローカルネット(基本探知率 100%)		
ALTOS	80	5
パンナムネットワーク	100	7
帝都電脳網	80	6
オールアフリカンリサーチ	100	9
ヨーロピアンコミニケーションズ	70	6
グローバルウェブ	60	4
ユニバーサルコモンズ	70	5
アトランティックオールラウンド	90	8
UKE	30	7
インディアンスペース	40	2
インディーズネット(基本探知率 50%)		
世界各地のインディーズネット	0	0

サイバースペースの落し穴

パスワードを知らず、WILポイントも使わずに、転移をしたいのなら、インディーズネット間だけ自由に転移できます。ただし、何の利点もありません。

また、インディーズネット以外のネット(転移侵入にWILポイントのかかるネット)からジャック　インを開始して、ポイントの計算を間違えるなどのへまをしたり、イメージファイトで予想外にダメージを受けたりすると、肉体のあるネットに戻れなくなる場合があります。そんなときは、そのサイバースペースの管理局(迷子センターのような所)に行かねばなりません。管理局では世界各地のAHPに問い合わせた上で、貴方を安全に肉体へと送り届けてくれます。貴方がAHPに追われる身ならば、ジャック—アウトして目覚めるところは留置場に他なりません。しかし、管理局に出向かずに3日ほどもサイバースペースをうろうろしているというなら、肉体は死を迎え、貴方は永遠にサイバースペースの囚人になります。また、ポイントを使い果たしたあと、うかつにインディーズネットに踏み込んでしまったら、管理局などという気のきいたものはありませんから、仲間が助けにでも来ないかぎり、同じく“ホワイト・アウト”になります。

やはり手間を惜しまず、インディーズネットから侵入するのが安全策でしょう。

ちなみにAHP捜査官はすべてのネットのパスワードを知っていますから、WILの残りを気にすることなく、逃走者を追跡できるのです。

[6.3.4.1] 転移と追跡者

サイバースペースでの逃走は、追跡者の数がよほど多いか、こちらのWILがよほど少なくないかぎり、転移で逃げきれるはずです。すべての追跡者はポイントを消費しきってしまったら追跡をあきらめる以外ありません。

しかし、追跡者がAHPなら逃走に成功してもまだ捕まる可能性はあります。

AHPはコンピューター犯罪のすべてを担当しています。指名手配のハッカーの捜索がメインですが、ここでは現行犯逮捕などのサイバースペースでの活動を説明せねばなりません。通報があると、捜査官および相棒のアラクネが(サイバースペースの)現場に現れます。捜査官の追跡に関しては、上の説明とまったく同じで、WILを消費しきってしまったら、やはりいったん、あきらめるしかありません。

犯人に振り切られてしまったら、AHP本部の走査機は、サイバースペースに残された電子的軌跡をもとに犯罪者の肉体のある場所を割り出そうとします。

そのチェックをするためにGMはちょっとした計算をしなければなりません。3ランクのネットワークは常にAHPが監視しており"基本探知率"が設定されています。GMはPCがジャックーインを開始したネットワークのランクの基本探知率から、PCが転移に使用したセンス消費量の合計数値を引きます。こうして求められた数値が最終探知率です。

基本探知率　WIL総消費量　最終探知率

GMがD100ロールで最終探知率以下の目を出せば、PCの肉体は発見されたことになります。計算の結果、最終探知率が0％以下になっていても、GMは5％としてサイコロを振ってください。またPCが通信衛星を利用しているなら最終探知率は2倍になります。

事件を担当したAHPが逮捕できる範囲に犯人がいた場合、ただちにAHP実働部隊が急行します。

[6.3 5] システム・ジャック

ポリスロボットをはじめとする、各都市内の保安システムのほとんどはネットワークを経由した指令を受けたり、そうでなくても(暴動などの有事に備え)ネットワークから指令をもらう回線を持っています。また都市外で外敵の警備にあたる戦闘ロボット、アーミーの主力であるリモコン兵器群なども同様です。これら戦闘用のメカから掃除ロボットなどまで、ロボット・自動メカと名のつくものはすべてAI(ふつうC級AI)で動いています。

ふつう、システム・ジャックといえば、これら自動メカのAIを乗っ取ることを意味します。そして、乗っ取ったメカを思いのままに動かすことができるのです。

AIもデータバンクのようにダンジョンの奥に隠されています。ネットライナーはこの部屋に入ったときにシステム・ジャックを試みることができます。

AIには難易度が設定されており(チャートを元にGMが設定してください)、システム・ジャックを試みようとする者は、2D6をロールして難易度と同じか、より大きな目を出さねばなりません。

成功したら、今2D6で振り出した目と同じだけのWILを消費することで、AIを支配下におくことができます。ポイントを消費できなければ、システム・ジャックは失敗です。システム・ジャックの試みは何回でも可能ですが、支配できるのは普通、1つのAIだけです。この支配は精神集中の邪魔が入らないかぎり永続します。

しかし高度なAIは、いつまでも支配できるわけではありません。移動型のプロテクションが襲いかかって来ることもあるでしょうが、AIには行動をチェックするセキュリティ・システム"RS"がついているのでそれが働き、支配されない状態に戻ってしまうのです。難易度が9以上のものは1D6戦闘ターン(約0.1～0.6秒)ごとに最初からシステム・ジャックのチェックをやり直さなければなりません。ただし、たとえ0.1秒間でもAIを支配できたなら、現実世界での1戦闘ターン(約3秒)の間はコントロール下におくことができます。

なお、RSを停止させる方法は今の所ありません。

ラリーカンパニー日誌 ㉔

ラリーとクラウスは、ウィザード警部の執拗な追跡をかわすため、ネットワーク転移をします。まず、今いるALTOSから、ロンドンのインディーズ〈クラシック・パンクス〉へ(0ポイント)、次に次にメジャー〈ユーロネット〉へパスワード転移(0ポイント)、地元のインディーズ J,(0ポイント)、それから再び〈ALTOS〉へ(5×3＝15ポイント)。すると、さしもの警部もついていけなくなりました。追跡は振り切りましたが、用心のため、さらにト　キョ　のロ　カル〈帝都電脳網〉へ(6ポイント)転移した後、やっと最初にジャック＝インしたインディーズネット〈スピーク・イージー〉に戻ってきました。ウィザード警部は今ごろ、苦い顔をしながらAHP走査機をにらんでいるはずです。

さて、ラリーたちの肉体が探知される確率は、インディーズの基本探知率50から15＋6をマイナスした値、つまり29％です。GMのロールの結果は62％。警部は、またもラリー本間を取り逃がしてしまいました。

ところで、インディーズネットの利点は、こうした探知のされにくさですが、反面、侵入にさえ転移がどうしても必要なためWILポイントが減りやすく、ネット主催者の裏切り(密告)も心配です。また探知された場合(シティの中ですから)捕まりやすいという短所もあります。一方メジャー、ローカルネットは、探知されやすいものの、通信衛星を利用できるので、AHPの手の及ばないシティ外、荒野や海上のまん中からでも仕事ができるという利点があります。これらのうち、どちらを選ぶかはPCの作戦や好みに任されることになります。

システム・ジャック難易度チャート(目安)

4～5	兵器以外の自動メカ、作業用メカなど
6～8	警備用の自動メカ、ポリスロボットなど
9～11	都市機能に影響するほどの機関やアーミーの自動兵器など
12	戦闘衛星などの戦略兵器など

[6.4] セキュリティ・システム

コモン・スペースでないサイバースペース、つまりイメージの建造物にはいれば、データバンクやプログラム、AIなどが存在しているはずです。企業側が、データバンクに何のセキュリティ・システムも配置していないのなら必要なデータを捜し出して、持ち帰るなり、破壊してくれば、仕事は終わりですが、99 9％そんなことはありません。この時代では保有するデータをガードするのは常識であり、たとえ駄菓子屋の帳簿データ(！)であっても最低1つは何らかのプロテクションが組み込まれているのです。そう、単なる気休めだとしてもです。

最も良く使われるセキュリティ・システムはプロテクションです。今で言うプロテクションと違い、ソフトウェアに組み込まれるものではありません。それ自体、1本のソフトとして機能するものです。

プロテクションもサイバースペースでは、視覚的イメージをもっていて"実体化"します。侵入者を撃退するためのものですから、その姿もファンタジー・モンスターや、ホラー映画に出てくるような、恐ろしい

プロテクションチャート(ALTOS用)

ソフトネーム	命中率	ダメージ	HP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
アナコンダ	30%	2	3	0	固定	なし
スライム	30%	2	10	0	固定	なし.
コボルト	20%	3	5	0	固定	3体で出現
ゴブリン	30%	2	6	1	固定	3体で出現.
オーク	40%	3	7	1	移動	なし
レベル2						
ジャイアントラット	20%	4	9	0	固定	なし
ハーピー	30%	3	6	0	移動	なし
ワーウルフ	30%	7	15	0	固定	ウェポンソフトが効かない.
バンシー	10%	1	9	0	移動	1ターン目はAHPに通報する
ピクシー	80%	0	1	0	固定	攻撃が命中すると〈イメージファイト〉が半減される.
ナイトメア	40%	0	7	2	固定	攻撃が命中するとソフト1つを盗まれる(破壊される).
レベル3						
デーモン	80%	9	18	5	固定	倒されるとAHPに通報する
ミノタウロス	70%	13	25	5	固定	なし
トロール	60%	10	30	4	移動	毎戦闘ターンに1HP回復
マンティコア	60%	9	15	3	固定	なし
エヴィルマージ	20%	0	8	0	固定	攻撃が命中するとその者はコモン・スペースへテレポートされる

プロテクションチャート(パンナム用)

ソフトネーム	命中率	ダメージ	HP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
ルナティック	20%	2	6	0	固定	なし
ディープ・パーソン	30%	3	7	0	固定	3体で出現
リザートマン	40%	5	12	3	移動	攻撃はガンソフト扱い
グレムリン	30%	4	5	0	固定	3体で出現
ウィルオーウィスプ	20%	2	4	0	移動	3体で出現
レベル2						
フレッシュゴーレム	40%	6	17	0	固定	なし.
ゴーント	30%	4	10	1	移動	逃走した者を追いかけられる.
ビアーキ	40%	6	13	1	移動	なし
チョンチョン	90%	0	8	0	固定	命中したら次のターン攻撃できなくなる.
ムーンビートル	40%	5	9	0	固定	ガンソフトが効かない.
レベル3						
ニゴラス・シープ	60%	7	20	0	固定	ガンソフトが効かない
クトーアン	40%	10	30	3	固定	倒されるとAHPに通報する
ウェンディコ	50%	8	25	5	移動	なし
ショゴム	60%	20	35	0	固定	侵入者全員に1回ずつ攻撃を行なう ガンソフトは効かない.

姿をしていることが多いようです。そのため、プロテクション・モンスターと呼ばれるようになりました。

用心深い企業になると、取引企業間の回線(ある特定のコモン・スペース)にまでプロテクションを配置しておくことがあります。

データバンクなどの重要ブロックには、ダンジョンソフトに、このプロテクションが組み合わせて使われる場合がほとんどです。

ダンジョンソフトとは、侵入者がデータバンクに行き着く前に、迷ってあきらめて帰るか、プロテクションに殺されるようにと考案されたもので(侵入者を発見したとき、AHPに通報する時間稼ぎもできるわけです)、たくさんの小部屋を使って迷路が構成されています。このダンジョンをデータバンクの前に設置するわけです。

ダンジョンソフトの内には他にも、警備の人間を潜ませておくこともできます。

[6.4.1] プロテクション

上はGMがダンジョンを作成するときに必要なプロテクションのチャートです。

プロテクションは、固定型と移動型に分かれています。固定型は、ダンジョンの部屋に配置されたらそこから移動することはできません。移動型は固定型より優れており、部屋を守っていても侵入者を発見すると

追いかけて行ったり、常にダンジョン内や特定のコモン・スペースを警備してまわるものです。移動型の行動設定はGMが自由にしてかまいません。プロテクションのレベルはGMがダンジョンを作成するとき、目安にしてください。一般にダンジョンの奥に進むにつれ、プロテクションは強力になっていくものです。

また、GMはチャートを参考にオリジナルトラップやプロテクションを作成してもかまいません。

[6.5] サイバーリンクシステム

サイバーリンクは本来自らの手足、目などを使っていたメカの操縦、火器の発射などをインターフェイスを通じて直接脳で行なうことができるシステムです。

これはジャック＝イン技術の応用といわれており、サイバーリンク、ジャック＝インは共通のシステムで、使用するインターフェイスによりその効能が変わるということになります。

同じく最低１ヵ所の挿入孔を取り付けることでその権利が得られ、次のような恩恵を受けられます。

1．操縦系にリンクすることにより、本来、バイクやコンバットシェルしか行なえない敵弾の回避(戦闘ルール参照)をどんなメカでも可能にします(戦艦は無理ですが)。
2．搭載兵器にリンクすることにより、リンクしている武器はすべて同じターンに射撃できます。
3．(2に関連して)命中する可能性がある射撃を行なったとき、例えその命中率がたった2%だとしても01か02の目が出るまでダイスを振り続けられます。

ただしそれは1射のうち必ず1回は当たるということで、例えば30㎜機関砲の発射方式はA４、つまり１射で最大４回判定できます。この判定の結果、もし4回全部が外れてもサイバーリンクの恩恵で１回だけは命中にできる、ということです。4回の命中判定で１回でも命中していれば、もはやサイバーリンクのダイスを振ることはできません。

使用者はそのコードを操縦に使うか、兵器に使うかを決めなければなりません。操縦には１本、兵器１つに１本のコードを使います。

戦闘前であればインターフェイス上のコードの付け替え(操縦系から兵器に、とか兵器Aから兵器Bになど)を自由に行なってかまいません。

なお、バイク、コンバットシェルはインターフェイスを収納するスペースがないので、原則として搭載は不可とします。その他にはどんなメカでも搭載可能です。

サイバーリンク唯一の不利な点として、肉体の仮死状態があります。

これはジャック＝イン中でも同じことが言えるのですが、敵が素早く車内に侵入してきてシートの後ろから撃ってきたとしても、何の対応もできず、痛みもなくあの世に逝ってしまう、などということも考えられるということです。

サイバースペース侵入、サイバーリンクのジャック＝アウトには1戦闘ターン(3秒)かかるものとし、緊急時の脱出にも宣言してから1戦闘ターンが経過するものとします。

追記：サイバーリンクが1本の場合、１人ではメカを操れないことに注意。

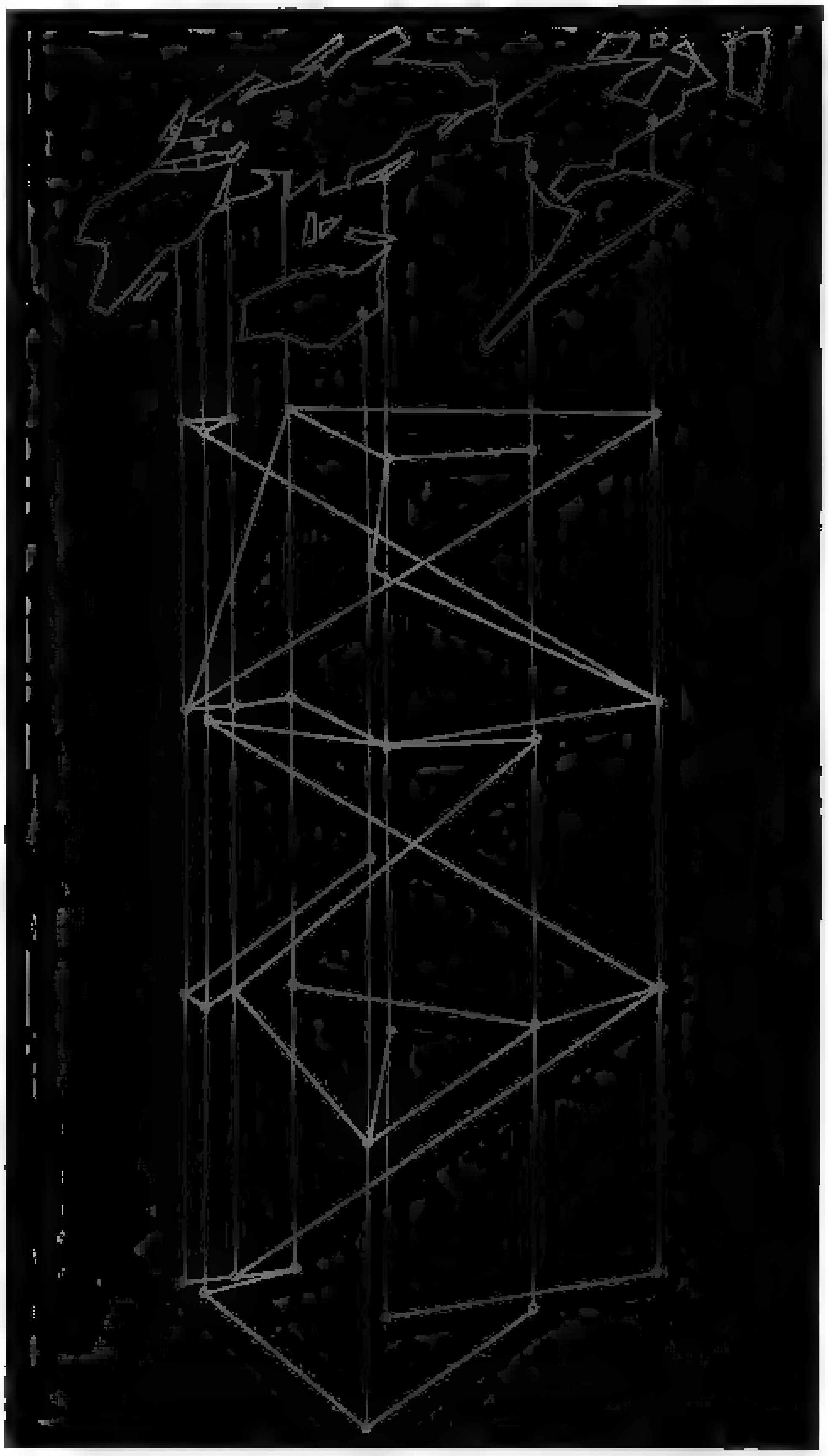
操縦系にリンクすれば射撃が、兵器にリンクすれば他の兵器や操縦ができなくなります。

ただし各種電子戦装備、およびIR投光器などの大型センサーの作動は、専門の操作員がいなければ操縦者がこれを兼ねることとします。もちろん、これらの装備にサイバーリンクコードを接続する必要はありません。

[6.6] 意識体の行動

サイバースペースではキャラクターは意識だけの存在となるわけですが、持っている能力のうち、いくつかはサイバースペースにおいても使えるはずです。

基本能力のうちSYM,WIL,LUC、そしてスキルのうち〈誘惑〉〈土地カン〉などに代表される感覚的なスキルと〈精神医学〉〈戦略・戦闘指揮〉などに代表される経験・知識的なスキルなどが使用可能と思われます。実際に、サイバースペースでこれらのSRをするチャンスは極めて少ないと思われますが、そのときはGMが各自で判断してください。



ラリーカンパニー日誌 ㉔

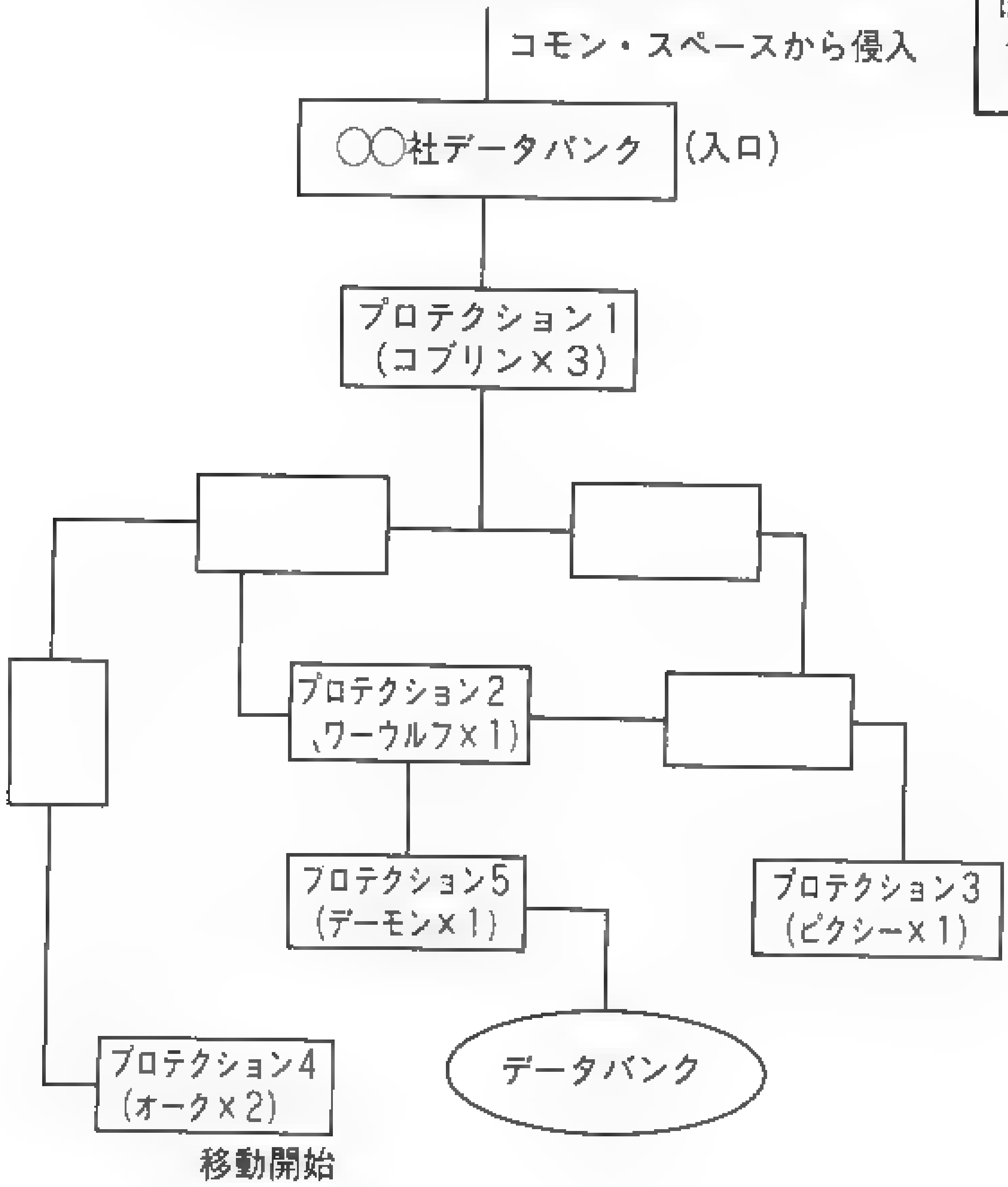
部屋の内にプロテクションが実体化します！　コボルトが３匹と、トロールが１匹現れました。データバンクが近いとみえて、さすがに厳重な警戒です。

ラリーの信頼する友人ー危険な仕事にうまうまと乗せられたクラウスーはここぞとばかり最強の呪文を唱えます。彼の使ったサンダーオーブのダメージは１D10で敵全員にダメージを与えます。サイの目は７。コボルトのHPは５で防御ポイントはありません。３匹のコボルトは今回の攻撃を終えたあと、消滅します。トロールは防御ポイントが４ありますから７－４＝３、実質的なダメージは３ポイントということになります。サンダーオーブは、一度ジャックーアウトしないかぎり、あと１回しか使えません。

ラリーはトロールに飛びかかります。〈イメージファイト〉は82%、サイ目は55で見事に命中しました。ダメージは基本１ポイントに加え、グレートソードの７ポイントが加算され、８ダメージですが、防御ポイント４を差し引き４ダメージを与えました。

さて、プロテクションの攻撃です。コボルトは命中率20%、トロールは命中率60%です。GMはランダムに攻撃目標を決定し、それぞれサイを振っていきます。コボルトの攻撃はすべて外れ、トロールはラリーに命中させることができました。トロールのダメージは10、戦士ラリーはチェーンメイルとシールド(M)の防御ポイント(５＋３)をマイナスできます。それでも10－８＝２、２ダメージを受けます。全員の攻撃が終わった(実際には全員同時に攻撃しています)ので、各々ダメージを適用します。これで１戦闘ターンの終了です。

〈ダンジョンプログラム例〉 ALTOSネット内



＊　GMは上の図およびプロテクションチャートなどを参考にしてダンジョンマップを用意してください。部屋数は10個前後にしてください。

移動型プロテクションや人間は例外で、部屋に入れないでダンジョン内を好きなように移動させることにしてもかまいません。

第7章 サイバー化

人体を改造し様々な電子機器や人造器官を埋め込むことをサイバー化と呼び、サイバー化した人体をサイボーグと呼びます。

サイバー化の技術が実用化されてからしばらくは器官欠損の補充や死を免れるための手段に他ならなかったのですが、今では厳しい環境に対抗するために望んでサイバー化する者も増えています。性能も種類も様々ですが、基本構造は同じです。

脳を除く全身を人工部品に取り替えたものをフルボーグ、身体の一部ならハーフボーグと言います。

[7.1] 種類

1）フルボーグ

フルボーグは脳だけは本人のものですが、神経や筋肉などは合成繊維製で、化学反応液で動きます（通称ケミカルリンゲル式と言います）。

たいてい内臓がないため、流動食しか摂取できず、彼らは専用流動食と、定期的に交換されるケミカルリンゲル液で生きています。

もちろん、本人の希望で内臓を残すこともできるのですが、年を経るにつれて機能しなくなります（新陳代謝不足のための老化と言われます）。

兵器としてのサイボーグの定義はコンバットシェルのような局地戦用・対戦車兵器ではなく、どんな状況にも対応できる強化人間ですが、その技術の開発に対しては軍事面からのアプローチが最も強かった様です。

より高い生存率と任務遂行力の高さ（いわゆるエリート特殊部隊）に加え、宇宙空間を始めとする過酷な環境への対応を目的とした戦闘サイボーグ（または重サイボーグ）部隊の編成は、どのメガ＝シティでも莫大な費用を厭わず行なわれています。

他にエージェントまたは捜査官として改造を受けた者たちもおり、こちらの特殊フルボーグは生身の人間にこなせない様々な特殊能力を有しています。どちらにしてもこうした制式フルボーグはそれほど世間の目に触れることもないのですが、アーミーの放出品やハーフボーグパーツをつなぎ合わせてフルボーグになる変わり者もいます。

2）ハーフボーグ

フルボーグに比べこちらは元々身障者、重病患者のための代替人工器官から発達した訳ですが、今では健康な者もより強い肉体を求め、望んで器官の交換を行なっています。

ブラックマーケットで取り引きされるパーツの内容にはフルボーグパーツの中古品（アーミーから放出されたものや犯罪組織にバラされた捜査官サイボーグのパーツなど）も時々混じります。大げさに言えば、脳以外のパーツは何でも手に入るのだそうです。

なお、この時代では生体医学、薬学の進歩が著しく、従って健康な肉体を売ったとしても大した金額にはなりません。そのうえ、人身売買は死体も含めて禁止されています。健康な肉体を売って、その代金でサイバー化するということは考えないでください。

3）オートプロテクター

これは人体改造パーツではなく、動力付きの外骨格スーツなのですが、人体を強化するという使用目的からサイバーパーツの分類に入ります。

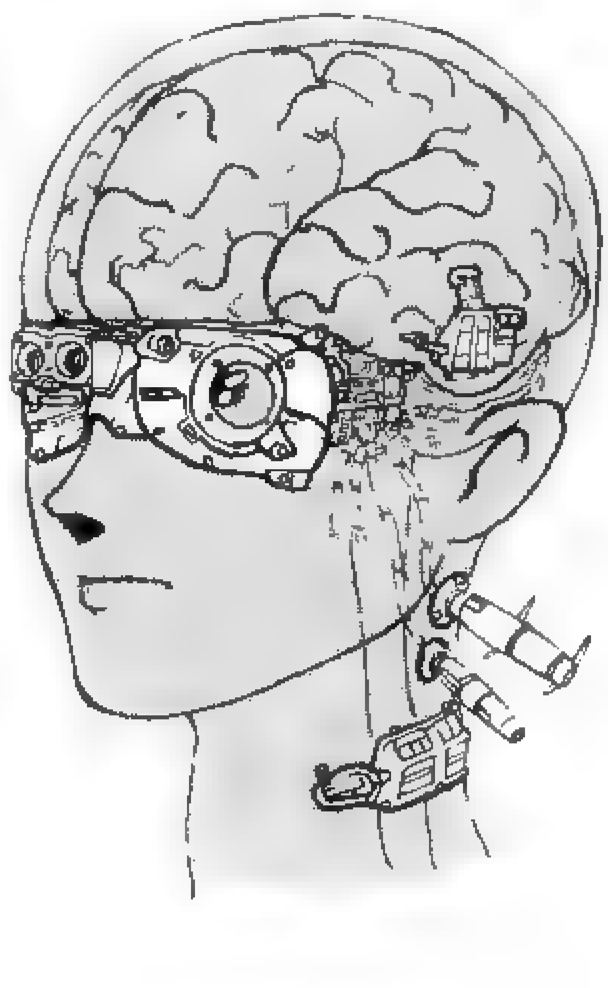
適度の装甲を持ち、筋力、瞬発力なども上げてくれる他、放射能、酸、有毒ガスなどからも身を守れるという便利なものです。動力源は同じくケミカルリンゲル式です。使い勝手が良く、是非とも欲しい一品ですが、安い買物ではありません。

武器・防具の表で紹介してあります。

[7.2] サイバー戦闘ルール

フルボーグのSUV値は、全身“S”になるわけですが、例えば腕を義手に替えた者がダメージを受けた場合（それが片腕のみでも両腕とも義手と見なします）はこれも“S”として見ることができます。

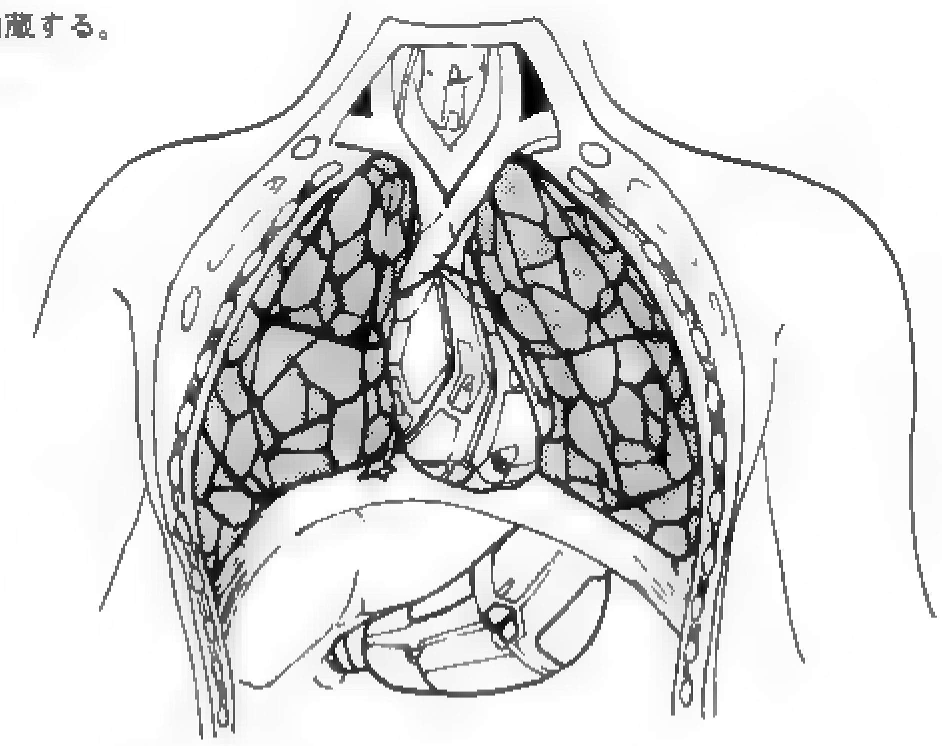
なお、胴体のみを義胴に替えることは禁止（どう考えても不自然ですから）、片足だけを義足に替えるとMV、REFとも半減してしまいます。また、サイボーグはどんなに装甲が厚くても基本は人間なので、メカの装甲のようにI，II類火器のダメージを無視することはできません。サイズは同じでもここにサイボーグとコンバットシェルの違いが見られます。



[7.3] サイバーパーツ

サイバーパーツチャート

部所／名称	価格($)	効果
片目		
サイバーアイ	2,000	手持ち武器の射撃命中判定時に+20できる.
サイバーレーザーサイト	5,000	手持ち武器の射撃命中判定時に+40できる.
サイバー狙撃サイト	700	手持ち武器の狙撃命中判定時に+50できる.
サイバーIRビジョン	400	夜間戦闘ペナルティを受けない.コンバットシェルにも装着可(上の3つも同様).
目,耳		
各種知覚センサー	3,000～18,000	PERを3～18上げる.能力値の上限を超えると望遠鏡の効果も出る.
脳		
バイオメモリー手術	1回10,000	脳の増量.手術1回につきNTとEDUを1D3上昇させる.
サイバーリンク／ジャック=イン端子取りつけ手術	1本1,000	コンピュータールール参照
腕,脚		
サイバ -ア -ム	1本1,000	SUV:S.
ハードクラッシャー	1,000	義手部にショットガンを仕込む
ハードパンチャー	1,000	義手部に低反動APガンを仕込む
格闘用クロー	1本500	義手部に付ける火力+12の特殊合金製の折り畳み式クロー.素手戦闘に使用.
サイバ -レッグ	1本2,000	SJV:S.太ももにENC3までの物を収納可.
ブースター・レッグ	2本1組10,000	高圧ガスで10mジャンプ,50mからの着地可.使用する場合〈空中機動〉が必要.
強化人工神経	3,000～18,000	REFを3～18上げる.
強化人工筋肉	3,000～18,000	STRを3～18上げる.
CSS	1本5,000	物陰から相手をのぞけるカメラアーム.コンバットシェルにも装備可能.
体表など		
メタルスキン(A)	1部4,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(A60／80%).
メタルスキン(B)	1部3,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(A40／60%).
メタルスキン(C)	1部1,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(A20／40%).
特殊繊維皮膚	全身5,000	電気,熱を通さない
サイバーボディ	2,000	SUV:S(スタイルが良くなる).
サイバーヘッド	1,000	SUV:S(美形になれる).
器官		
ドラッグスタビライザー	1,000	グリーンオニオン,イエローストーム,カミカゼを戦闘の前に自動的に体内に放出する.
セイフティラング	1,000	あらゆる毒ガス,細菌から呼吸機能を守る.ガスマスクを内蔵するようなもの.
スーパーストマック	500	有機物なら何でも消化する.
スポ -ツ心臓	5,000	SJVを1レベル上げる.
アイアンレバー	500	酒に強くなり,健康に過ごせる.
オキシジェンタンク	1,000	1時間分の酸素タンクを体内に内蔵する。



[7.4] 制式フルボーグ

キュクロプス：

その能力は戦車１個小隊以上と言われ、あらゆる任務に対応する最新フルボーグで、外見は金属ボディのマッチョマンのようです。

SWATの一部と軍特殊部隊に採用されていますが、PCが手に入れるのはまず不可能でしょう。

幾つかの特殊兵器を装備しています。

① メンタル・スタビライザー

脳に精神安定音波を送る内蔵装備。これにより、損傷時の心理チェックによるショック死はありえなくなりました。

② 専用マニューバーRAM

コンバットシェル用のマニューバーフロッピーをコピーして同じように使えます。

③ マイクロレーダーシステム

レーダーポッドの効果を果たします。

④ マイクロECMポッド

ECM Bクラスの効果をもちます。

⑤ サイバーレーザーサイト

あらゆる火器に使用可能な＋40％のサイトをもちます。

⑥ サイバーノクトビジョン

小型のもの。IRビジョンとは異なります。

⑦ ジャック＝イン／サイバーリンク用端子

５本用意されています。

⑧ CSS(Covered Scan System)×２

これは頭または肩から伸びたカメラアームで自分の姿をさらさずに相手を見ることができる装備です。

甲人III型：

旧式サイボーグで、市場にもだいぶ放出されています。ラバーをコートしてありますが、人形のようにしか見えず、不気味です。

サイバーアイ(＋20)、サイバー狙撃スコープ(＋50)、ジャック＝イン／サイバーリンク端子１本を内蔵しています。

ネッガー：

ゴリラのような身体と長いあごが印象的な金属ボディを持ちます。

サイバーアイ(＋20)、メンタルスタビライザー、ジャック＝イン／サイバーリンク端子２本、CSS×１を内蔵しています。

ユーロボーグM：

旧ヨーロッパ連合が開発したユーロボーグシリーズの発展型。やや旧式ですが、セラミック装甲を有しており、レーザー、実弾の両方に耐えられます。

サイバーアイ(＋20)、サイバー狙撃スコープ(＋50)、ジャック＝イン／サイバーリンク端子を２本内蔵しています。

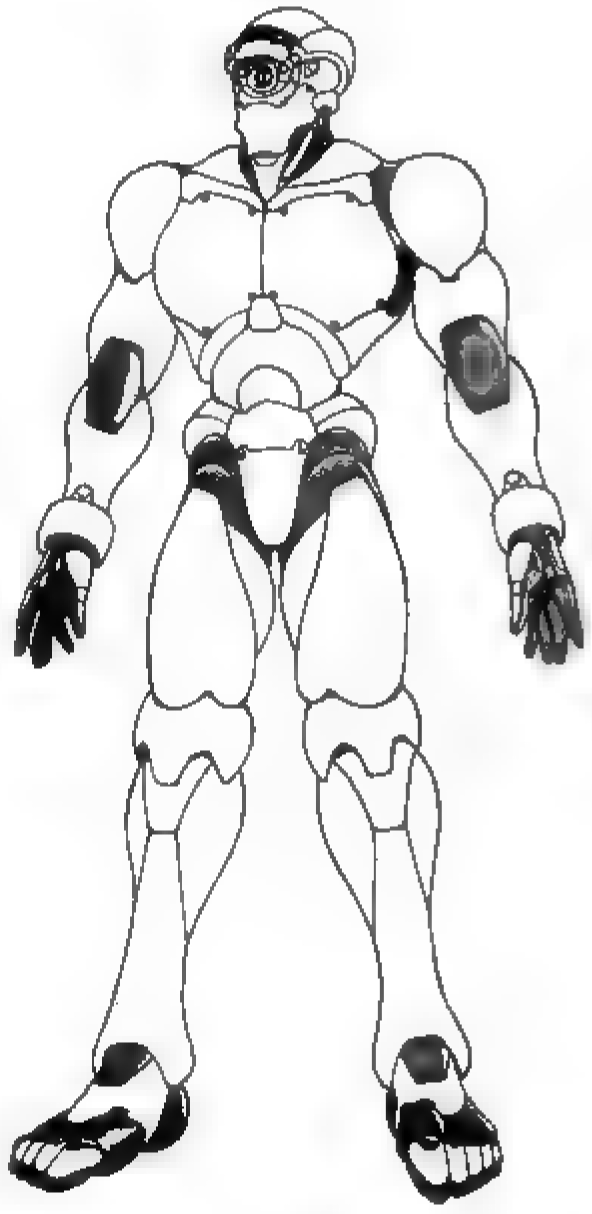
ワイルドアイ：

戦術支援サイボーグで強力なセンサーや電子装備を誇ります。外観はメカむき出しのロボットの骨組みのようで、あちこちにセンサー、レンズ、アンテナが露出しています。また、極秘技術でWIL＋20の強化を受けています。

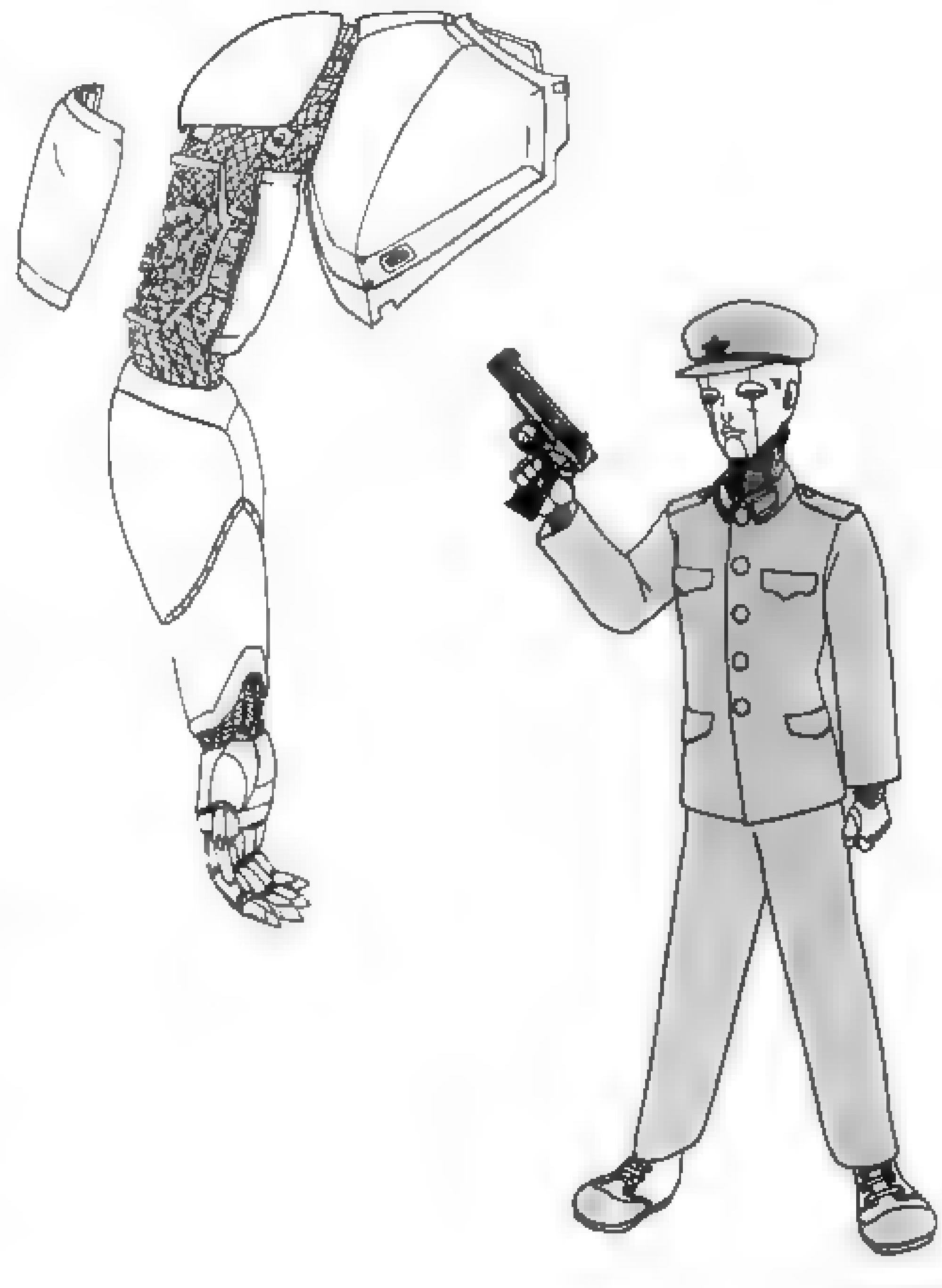
マイクロレーダー、マイクロパッシブレーダー、マイクロECM(Aクラス)ポッド、サイバーレーザーサイト(＋40)、サイバーIRビジョン、ジャック＝イン／サイバーリンク端子20本、CSS×４を内蔵しています。

なお、このモデルのIRビジョンは高度なもので、赤外線映像だけで個体の識別ができます。

壊れやすい身体なので、戦闘はするべきではありません。攻撃を受けると必ずどこかが壊れます。



キュプロス



甲人III型


ネッガー

カメレオン：

エージェント用変装サイボーグ。外観は人工細胞のおかげで人間とまったく同じに作ってあるので血も流れますし、レントゲンでも人間と同じ様に写ります。関節の長さも変えられるので、どんなサイズにでもなれます。

〈変装〉+80%。

バイパー

CBI、AHPに多い内改造型(外観は改造前のまま)フルボーグです。

装備はジャックーイン／サイバーリンク端子を4本だけですが、外観が生身に偽装されており高い人気があります。

これらのフルボーグはさらなるサイバー手術による能力値アップ(STR、PERなど)はできません。無理に行なうとバランスを崩してしまいます。ゲーム中の能力値成長はします。

制式フルボーグ・サンプルチャート

名称	STR	REF	PER	HP	装甲／%	リンゲル液	価格
戦闘型							
キュクロプス	35	+18	+15	35	A80／70%	1月	2,500,000
甲人Ⅰ型	25	±0	±0	25	なし	1週	20,000
ネノガ	40	+10	+10	35	A70／80%	3週	1,200,000
ユーロボーグM	30	+5	+3	30	A50／60%	2週	200,000
特殊							
ワイルドアイ	15	±0	+30	9	なし	2週	800 000
カメレオン	17	±0	±0	13	なし	1月	500,000
バイパー	22	+3	+5	20	なし	2月	100,000

※　フルボーグは市販品ではないので一般に高価です。SJVランクはすべて"S"。

装甲：全身の対弾装甲値

リンゲル液：ケミカルリンゲル液交換時間


ユーロボーグ


ワイルドアイ

第8章
武器・防具・その他

[8.1] 武器

武器はそのタイプ(使用法や効果)によってⅠからⅦ類までに分類されています。

分類	タイプ	使用スキル
Ⅰ類	ピストル・サブマシンガン類	〈小火器〉
Ⅱ類	ライフル・ショットガン類	〈小火器〉
Ⅲ類	重火器	〈重火器〉
Ⅳ類	搭載火器	〈搭載火器〉
Ⅴ類	投擲武器	〈投擲〉
Ⅵ類	格闘用武器	〈素手戦闘〉〈ナイフ〉〈大型武器〉〈特殊武器〉
Ⅶ類	爆弾	〈爆発物〉

[8.1.1] 武器Ⅰ類(ピストル・サブマシンガン類)

デリンジャー:女性などが護身用に持つポケット拳銃。実用性は低いが携帯に便利。

.22Calカートレス:火力は期待できないが、当てやすい。

9㎜カートレス:最もスタンダードな拳銃。軍隊ではこれが支給される。

9㎜ボディ:金属パーツを極力廃した銃。諜報機関で使用される。

.45Calカートレス:軍用銃シェアでは9㎜と市場を2分している。火力の高さがセールスポイント。

.357マグナム:装弾数は少ないが火力、命中率とも良い(B2は〈小火器〉50%以上の熟練者のみ可能)。

.44マグナム:絶大な火力で心理効果にも被害を及ぼす(B2については上に同じ)。

.44マグナムオート:44マグナム口径の自動拳銃。カッコはいいかもしれない。

.22Calブラスター:レーザーガン類は高価だが、さすがに未来兵器の性能を持っている。

短針銃:数千本の針を高圧ガスで射出する、暗殺用の拳銃。命中した個所はボロきれのようになるため、算出したダメージは1つシフトアップする。

テイザー:いわゆる放電銃で、肉体損傷よりは精神にダメージを与える。ダメージを出したら肉体損傷を無視して心理チェックだけを行なう(装甲も無視)。"K"のときも"HW"で心理チェックを行なう。

9㎜サブマシンガン:スタンダードだが使い出のある銃である。

.45Calサブマシンガン:9㎜より火力はあるが、反動のために命中率は落ちる。

ソニックガン:対人のみ有効で強力な電磁衝撃波で相手を粉砕する。

使用者の正面90°幅で5m以内の範囲の全員に1回ずつチェックを行

武器チャートの見方

名称:具体名ではなく、口径や型式で表してあります。

火力:出目に足すダメージ追加値。これが大きいほど与えるダメージが大きいことを表しています(弾丸の大きさ、スピード、貫通力、その他からです)。2つ数字があるものは、はずれても周囲に効果がある可能性を表します([4.3]③参照)。

ENC/HP:ENCは重さとかさばり度を表し、HPは耐久力を表します。HPが0になると永久に壊れます。

発射方式:Sはシングル、またはセミオートを表します。1ターンに1〜5発の弾丸を発射するということです。狙撃はこの方式でのみ行ないます。

Bはバーストの意。ルールにあるとおり、例えばB2なら2回命中ダイスを振り、結果の良い方を選ぶことができます。

Aはフルオート射撃。1目標を規定数(A3なら1ターンに3回)まで判定するか、規定数までの目標を1回ずつ判定するかは自由ですが、目標が1増えるごとに命中率-10%を受けます。

回数:弾丸の総数ではなくて(シングルでも1ターンに数発撃てるので)何ターン撃ち続けられるかということです。15/7/4ならシングルで15ターン、バーストで7ターン、オートで4ターンということです。

毎ターン違う撃ち方をすれば残弾数はわからなくなりそうですが、良く見ればバーストはシングルの倍、オートはバーストの倍の弾数を使っているのがわかるはずです。

距離修正:これを見れば銃の反動の大小、発射速度などの使い勝手がわかります。投擲は20または50mまで、ピストル・SMGは50m、ライフルは100m、重火器は200m、搭載火器は1000mの射程があります。

追加被害:2種あり、対人の損傷度を何ランクか大きくするものと、心理チェックのダイス目を±するものです(例:シフト1 LW→MWにする)。心理+3などというものは"痛くない"ということを表しています。

価格:ドル表示です。

実質効果:○ は効果があると言うことです。

△ は装甲チェックに成功するとノーダメージ。

× は効果がまったくない、または、撃ってはならない、命中しないということです。

◎ は装甲効果が得られません。つまり最大の効果を発揮するということです。

限界ダメージ:これは、その武器が出しうる最大限の対物ダメージポイントです。

なう。装甲や防具を無視でき、建物内の個室などの狭い所で使用したらその場にいるすべての人間(使用者も含む)にダメージを与える。このとき、建物も一部崩れるかも知れない。

武器チャートⅠ類(ピストル・サブマシンガン類)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正			追加被害	価格	実質効果		限界
					0~5	6~20	21~50			対人	対物	ダメージ
デリンジャー	−10	1，1	S	2	−10	−40	−		20	○	△	15
22Calカートレス	0	2／1	S	3	+10	0	−40	心+3	50	○	△	15
9mmカートレス	10	3／1	S／B2	5／3	0	−10	−30		100	○	△	15
9mmボディ	10	1／1	S	3	+10	0	30		100	○	△	15
.45Calカートレス	20	4／1	S／B2	4／2	−20	−40	−60		500	○	△	15
357マグナム	20	3／1	S／(B2)	2／1	0	−20	−40		200	○	△	15
44マグナム	30	4／1	S／(B2)	2／1	−20	30	−50	心−3	300	○	△	15
.44マグナムオート	30	5／1	S／B2	4／2	−30	−50	−70	心 3	500	○	△	20
22Calブラスター	10	3／1	B3	3	+20	0	0		3000	○	△	20
短針銃	80	2／1	S	2	+40	−	−	シフト1	1000	○	△	15
テイザー	100	2／1	S	1	+60		−	解説	800	◎	×	15
9mm SMG	10	5／1	B2／A3	5／3	+40	+20	0		500	○	△	15
.45 Ca SMG	20	4／1	B2／A3	4／2	+30	0	0		400	○	△	15
ソニックガン	60	4／1	S	1	+60		−	解説	1200	◎	×	15

[8.1.2] 武器Ⅱ類(ライフル・ショットガン類)

5 56㎜オートライフル 現代の兵隊の持つ銃ではスタンダードな物であるが、この時代では明らかに旧式化している。ただし、銃そのものの性能は兵器として十分である。

口径が小さいので、物理効果は低い。

7 62㎜アサルトライフル：ハンター、傭兵相手に売り出されたお手軽オートライフルであるが、性能もそこそこである。

スナイパーライフル：文字どおり、狙撃専門のライフルで遠距離の射撃に適している。達人が使ってこそ本来の威力を発揮する。

フレシェットライフル：弾頭が数本の針から出来ていて、貫通力と装弾数の多さ、反動の少なさがセールスポイントであり、アーミーで最も多く使用されている。多少値がはる。

12ゲージショットガン．近距離の戦闘ならショットガンは最も優れた武器になるであろう。この銃は爆発物ルールを参照のこと。

オートショットガン．自動式のショットガン。こちらはバースト射撃の要領で、命中判定を2回できる。(ただし火力は決まっている)

ショットガン類はダメージが決まっているので達人には使いにくいかも知れない。

また、装甲の厚いフルボーグにも余り効果は期待できないが、近距離での一般的な生体に対しての威力は絶大。

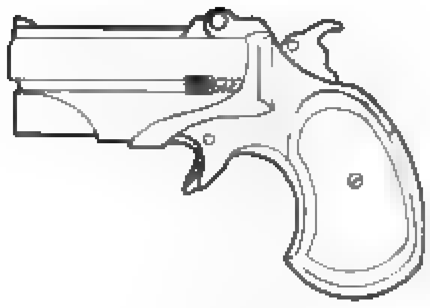
レーザーライフル：ライフル類では最も高価で使いやすい未来兵器。

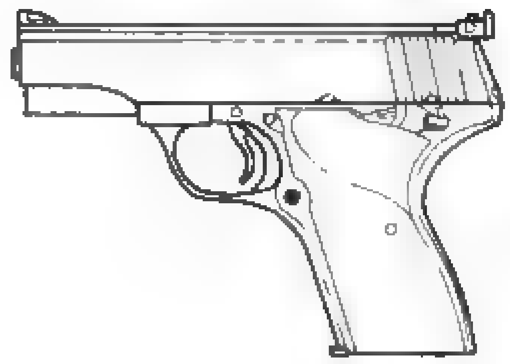
低反動APガン：口径10数㎜の特殊徹甲弾を射出するもので、唯一装甲にまともな効果がある小火器。対人に使用すれば損傷度を2つもシフトさせる。

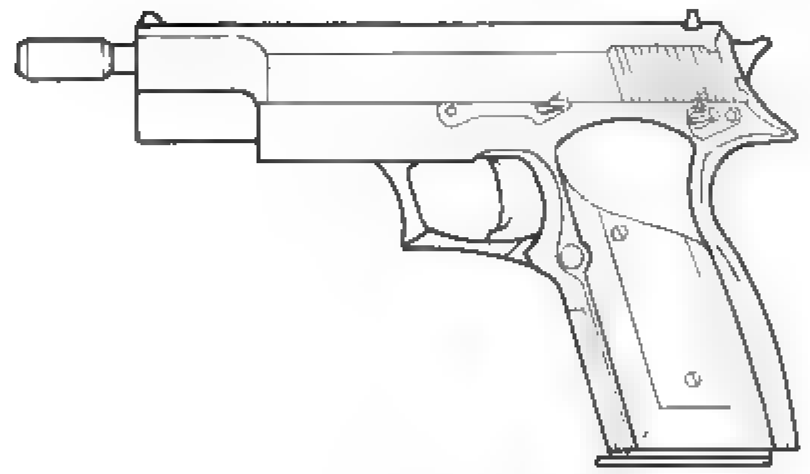
APガンとATライフルは標準使用弾がテフロン弾なので、特殊弾はない。また、メカは装甲チェックに成功してもダメージを無視することはできない。

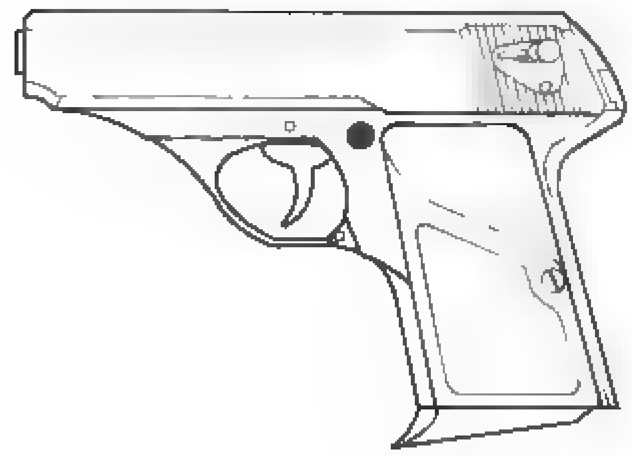
武器チャートⅡ類(ライフル・ショットガン類)

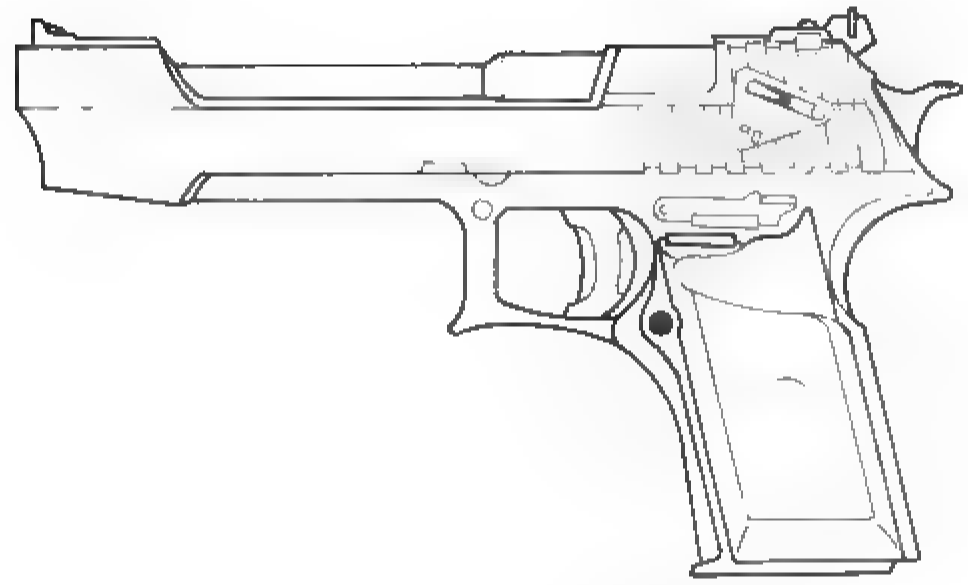
名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界
					1~10	11~20	21~50	51~100			対人	対物	ダメージ
5.56mmオート	10	6／1	S/B2/A3	15/7/4	+20	0	10	−30	心+2	800	○	△	15
7.62mmアサルト	20	7／1	B2	6	+10	0	−30	−80		500	○	△	15
スナイパーライフル	−10	7／1	S	5	0	0	20	−20		450	○	△	15
フレシェットライフル	0	5／1	B2／A3	9／4	+30	0	0	−20	シフト1	1200	○	△	15
12Gショットガン	75/35	6／1	S	3	+30	−	-	−	爆発物	400	○	△	15
オートショットガン	75/35	7／1	S	10	+40	−	−		爆発物	800	○	△	15
レーザーライフル	40	6／1	S/B3/A4	20/10/5	+30	+10	0	0		10000	○	△	20
低反動APガン	80	5／1	S	2	−40	−60	−		シフト2	400	○	○	40+

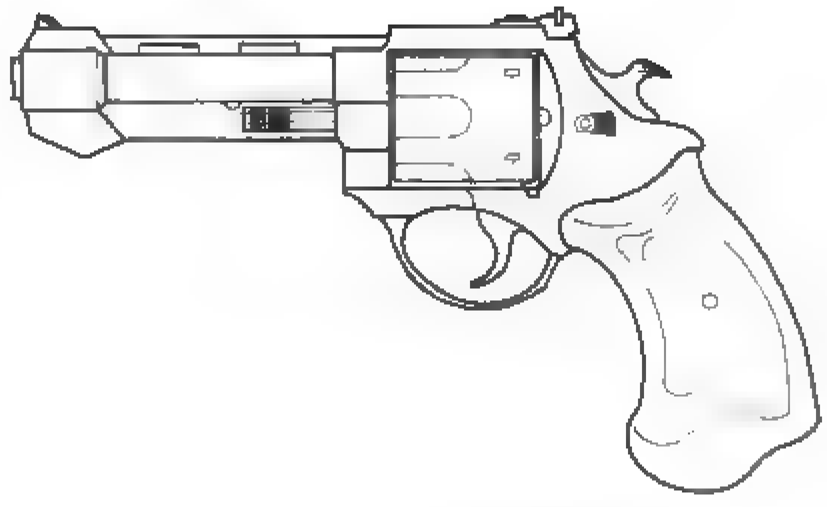

デリンジャー

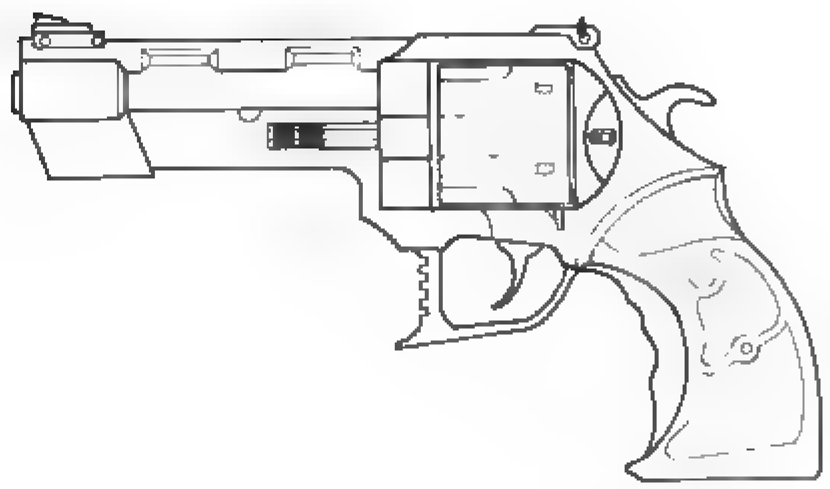

.22cal カートレス

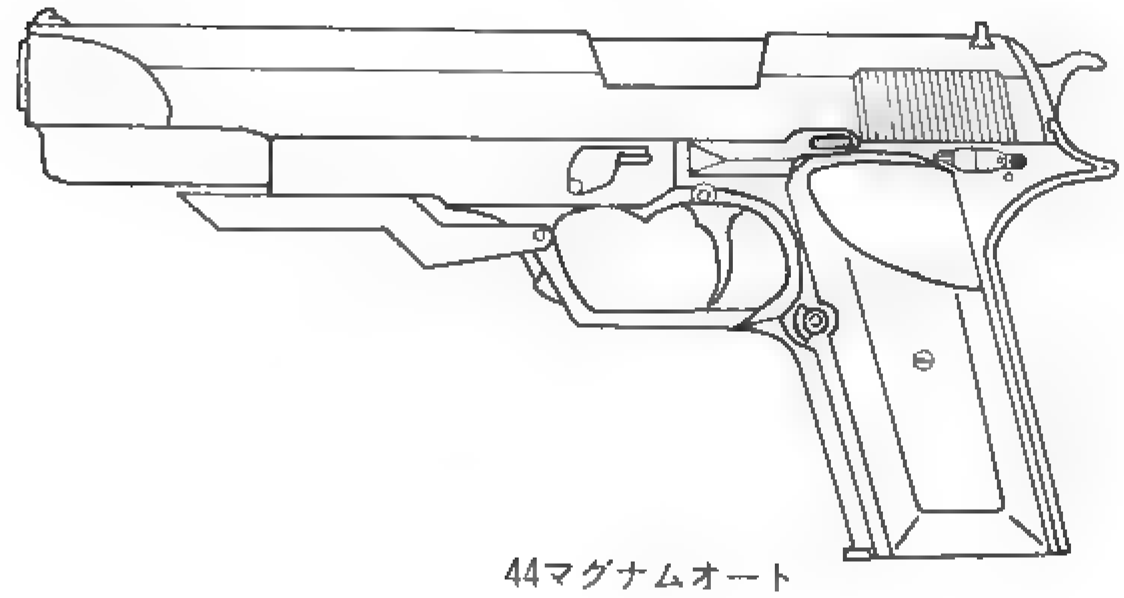

9mmカートレス

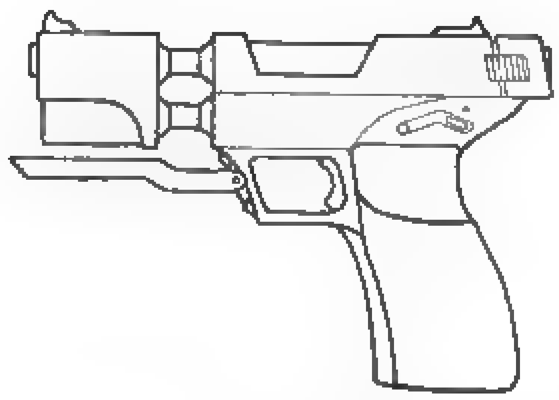

9mmボディ

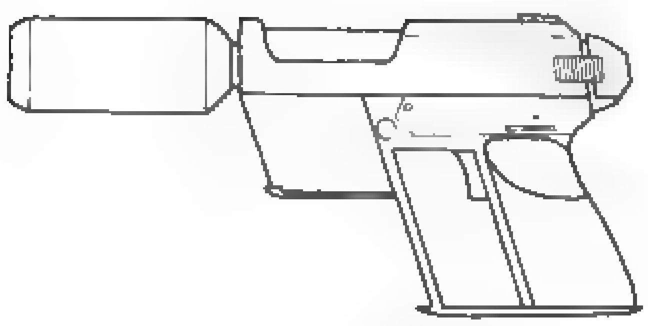

45calカートレス

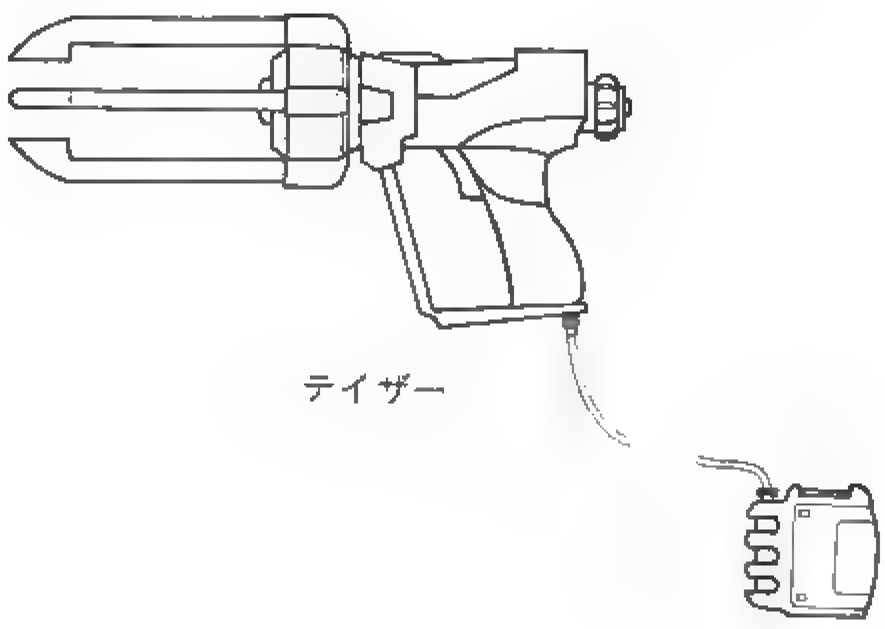

375マグナム

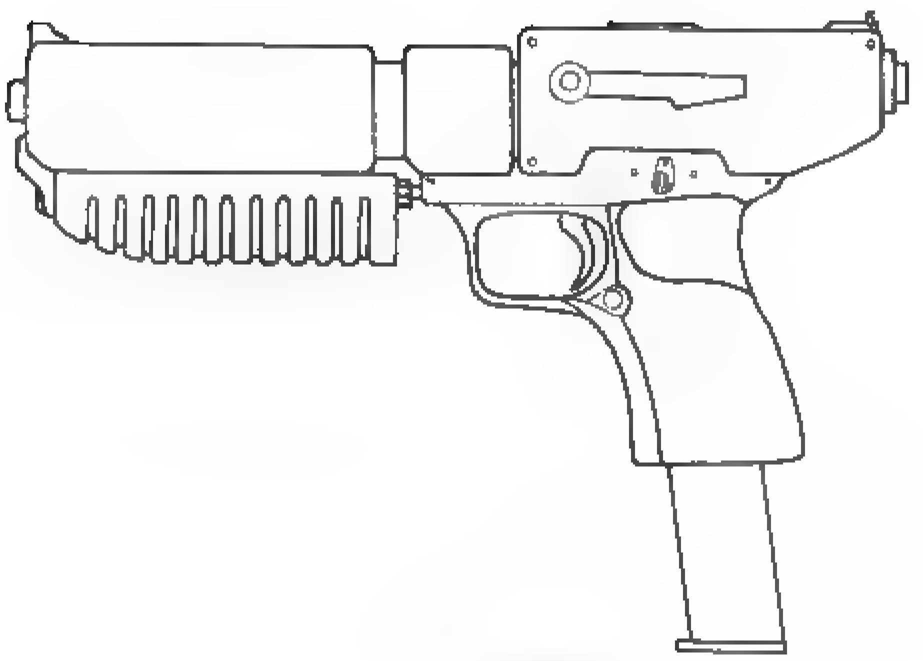

44マグナム

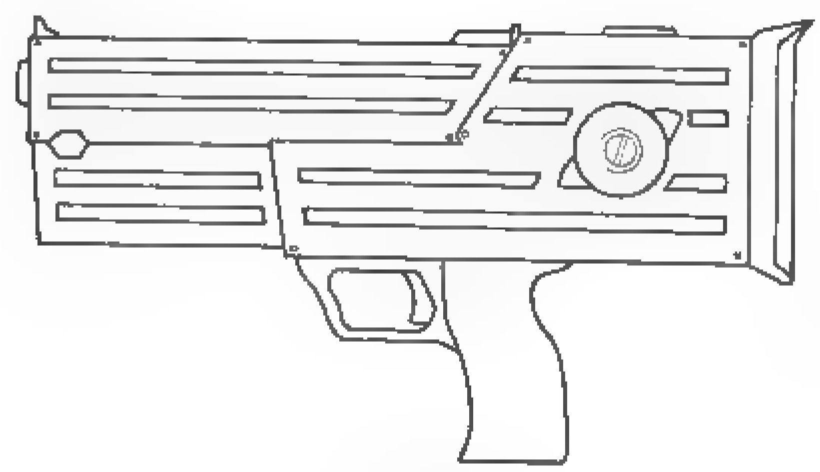

44マグナムオート

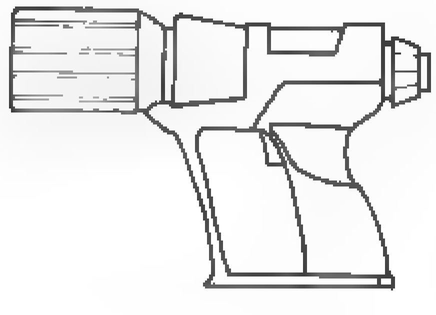

22calブラスター

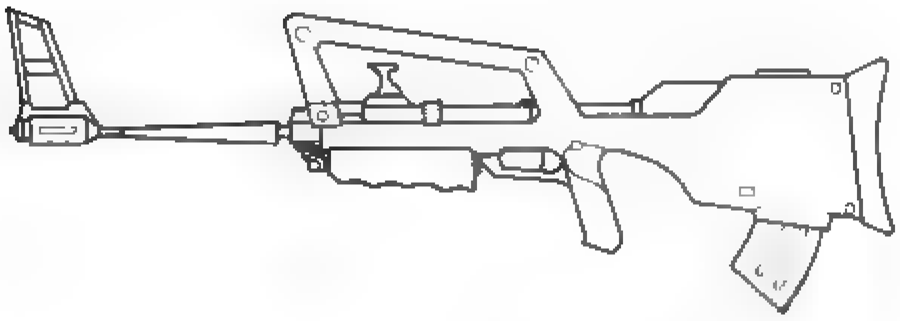

短針銃


テイザー

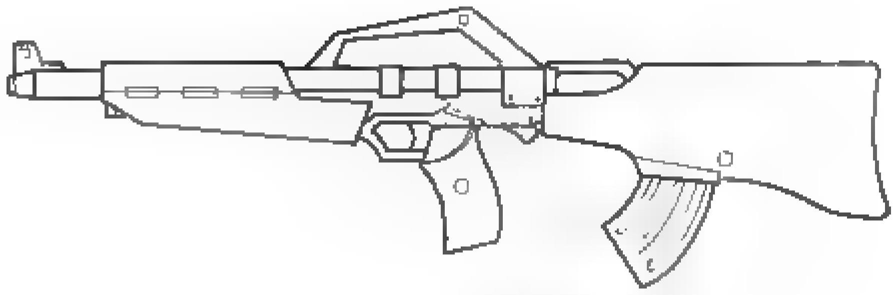

9mm SMG


45cal SMG

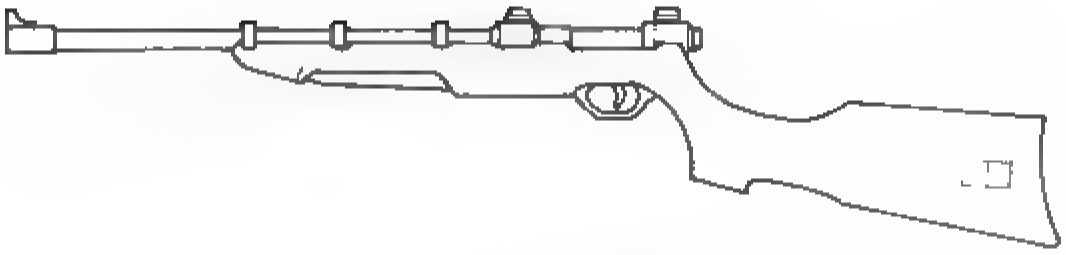

ソニックガン



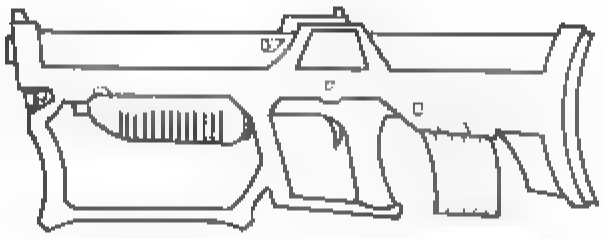
5 65mm オート



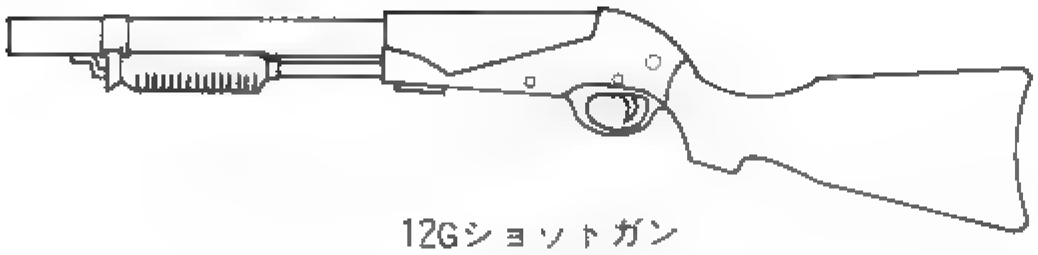
7 62mm アサルト



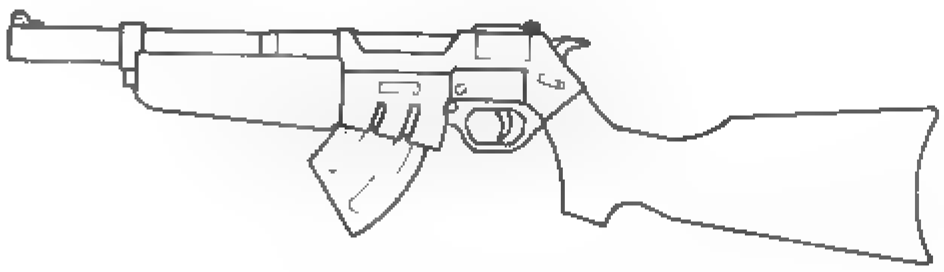
スナイパーライフル



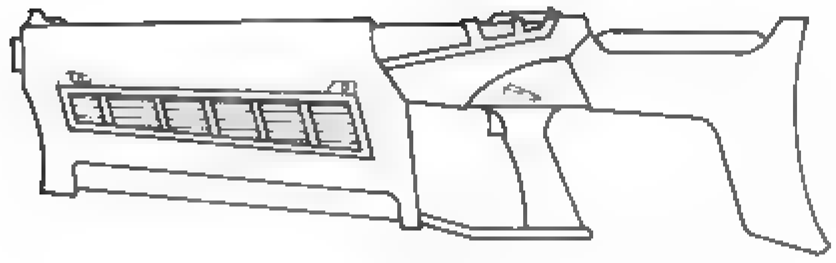
フレシェットライフル



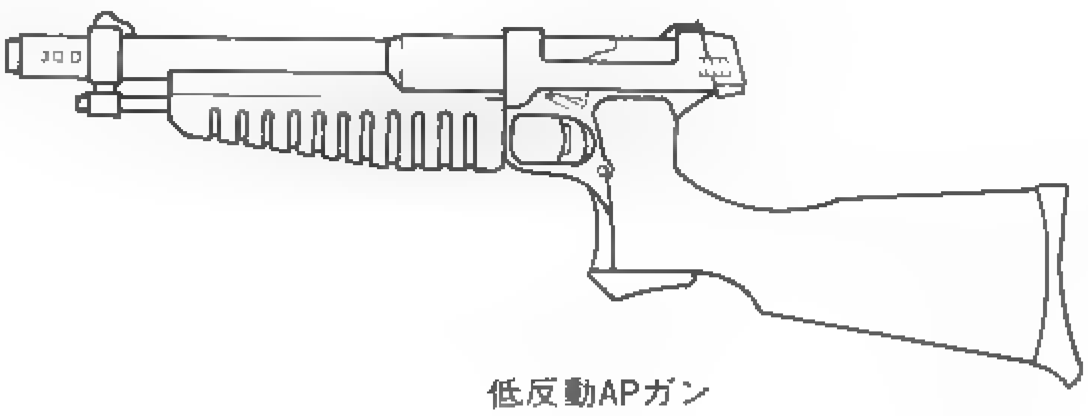
12Gショットガン



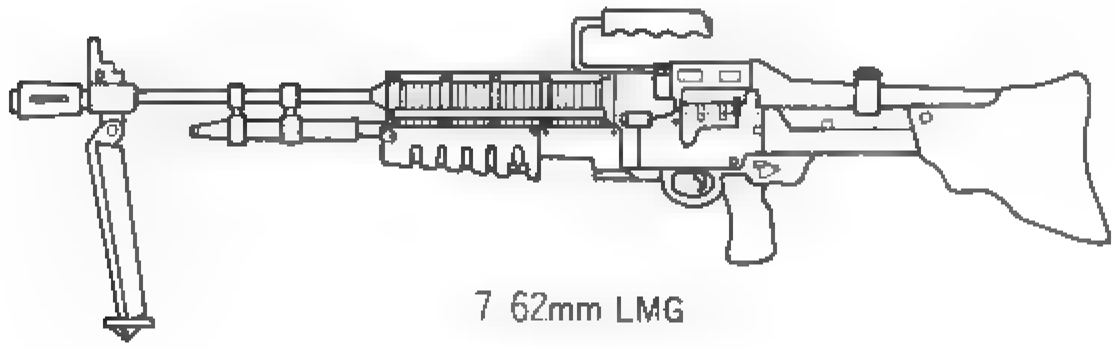
オートショットガン



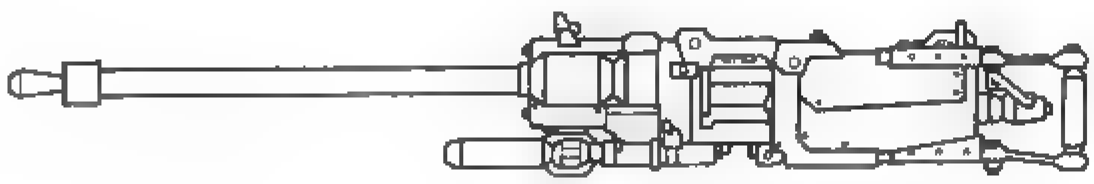
レーザーライフル



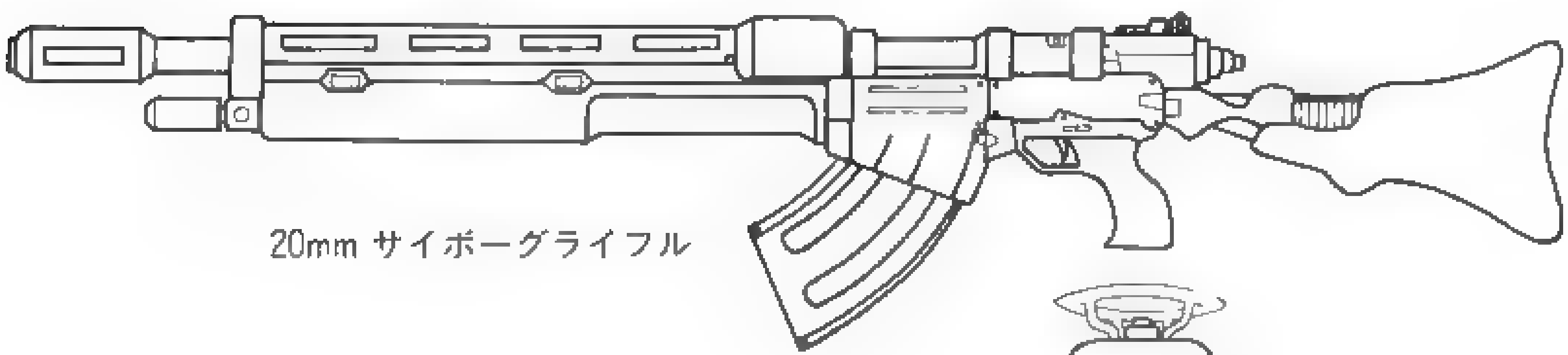
低反動APガン



7.62mm LMG



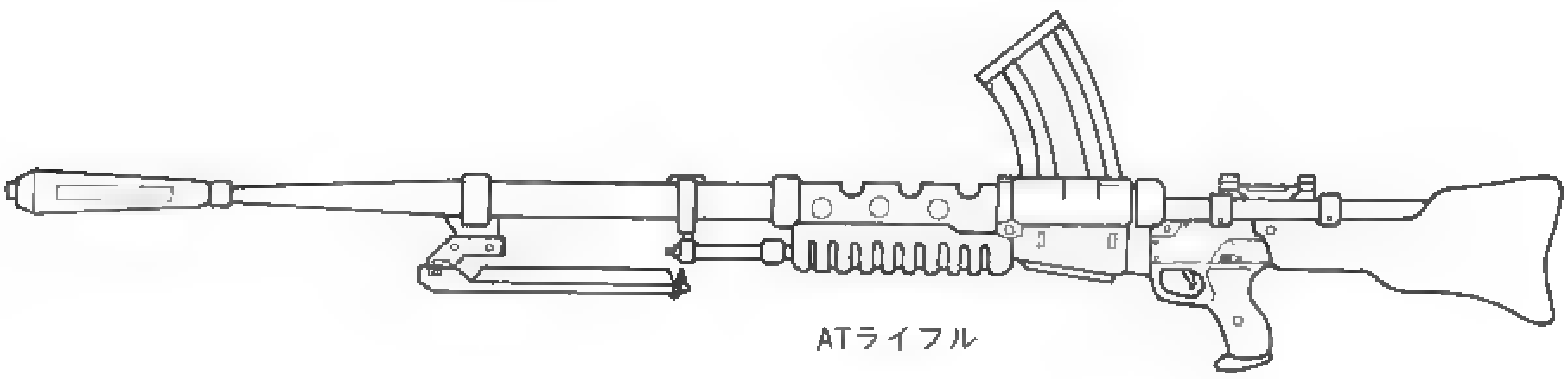
12.7mm HMG



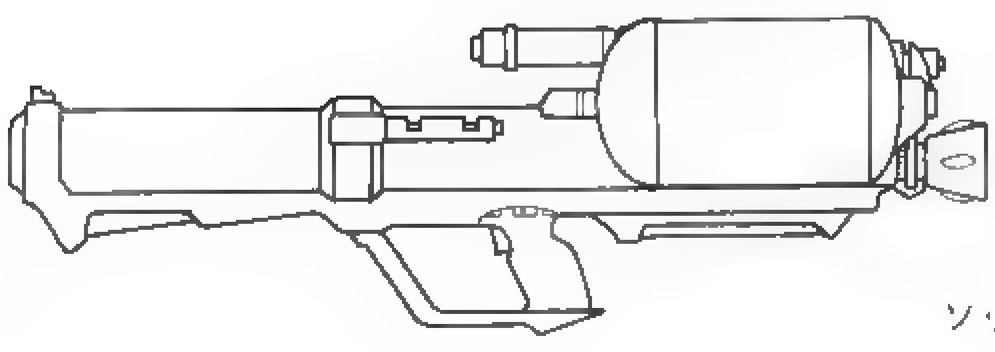
20mm サイボーグライフル



火炎放射器



ATライフル



ソリッドシューター

[8.1.3] 武器III類(重火器)

7.62㎜ライトマシンガン：本来は車載、もしくは固定して使う武器だがSTRの大きな人間、またはサイボーグなら持ち運びは自由であろう。そうした理由から、個人兵器としては最強と言える。

12.7㎜ヘビーマシンガン：7.62、12.7㎜共、サポートする者がいて、固定して使用するならベルト給弾と見なし弾回数は(弾の続くかぎり)自由にして良い。このタイプはマシンガン史上では伝統となっており、第一線を退かない。

20㎜サイボーグライフル：コンバットシェル、軍用サイボーグの制式武器として開発された。2m近くあるこの火器の火力は高く、サイボーグのみならず戦車などにも使いようで十分対処できる。車載兵器にしたければ、改造が必要なためENCだけでなく、値段も倍かかる。

火炎放射器：火炎放射器は目標までの線上にあるすべての可燃物に、すべてそのダメージを与えることができる。爆発物と同じく、火力95は全身に対して与える固定ダメージである。ただし、人間以外のフルボーグ、メカなどへはせいぜいセンサー類へいくばくか程度のダメージしか与えられないだろう。

火力は高いが発射速度は遅いので距離があいていれば避けるのは簡単だろう。

また、火炎放射器使用中にそのタンクにダメージをくらうと爆発し、使用者が火ダルマになることがある。

ATライフル：APガンの大型化した物でより長い射程と命中率を持っている。しかし、金があるならATミサイルを買うべきであろう。

ソリッドシューター：バズーカ型で後部に6連シリンダーとガス排出口が付いている。ガス圧で様々な弾頭を撃ち出すもので、各種弾頭の特徴は下記のとおりである。

販売時はそれぞれ1発ずつ装填されているが使用者はどれを何発装填していてもかまわない(当然6発までだが)。

①グレネード弾

火力85／45の固定ダメージの爆発物を撃ち出す。主に対人用。

(対人 ○ ／ 対物 △ ／ 限界ダメージ12)

②AT弾

高熱のテルミット弾で、火力を100とする。主に対物用。

(対人 ○ ／ 対物 ○ ／ 限界ダメージ20)

③ガス弾

催涙、催眠の2種のガスがあり、命中した場所を中心として5mの範囲に1ターンだけ各々の効果がある。対象はWIL15または25のARロールのチェックをしなければならない。

(対人 ○ ／ 対物 × ／ 限界ダメージなし)

④スモーク弾

味方に向けて撃ち、サポートするものである。効果はCSDと同じ。

(対人 × ／ 対物 × ／ 限界ダメージなし)

⑤信号弾

空に向けて撃てば信号弾となる。

(対人 × ／ 対物 × ／ 限界ダメージなし)

⑥フラッシュボム弾

1ターンの間強烈な光を発する。夜間に使用すれば、まともにそれを見たものは1D6ターンの間行動不能になり、ノクトビジョンなどは壊れるであろう。

また、各種光学センサーも無事ではいられない(1D6ターンは使用不可)。

(対人 ○ ／ 対物 ○ ／ 限界ダメージなし)

ライフルグレネード：これはライフルで射出する対人用のグレネードである。必ずライフルまたはSMGに装着してから使用する。火力は手榴弾と同じだが、射程は100mまでである。

ネット砲：5m四方のネットをガスで撃ち出すもので、命中した相手はSTのAR20に成功しないかぎり、身動きがとれない。場合によってはメカにも効果がある。

武器チャートIII類(重火器)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界
					1～20	21～50	51～100	101～200			対人	対物	ダメージ
7.62mm LMG	30	12／2	A5	7	+50	+30	0	－60		2,000	○	△	20
12.7mm HMG	50	30／2	A6	10	+40	+30	0	－30	心-3，シフト1	5,000	○	△	20
20mm サイボーグライフル	70	20／2	B2／A4	4／2	+10	0	－20	－	心-3，シフト2	3,000	○	○	20
火炎放射器	95	10／1	S	4	0	－60	－		解説	400	○	×	15
ATライフル	90	15／2	S	10	0	30	－80	－	シフト2	1,200	○	○	40+
ソリッドシューター		8／1	S	6	0	－30	－50	－100	解説	1,000	解説		
ライフルグレネード	85/45	3／1	S	1	0	－40	－60	－	爆発物	50	○	×	15
ネット砲		20／3	S	3	0	－	－	－	解説	2,500	解説		

※ライフルグレネードはメカに搭載することはできません。

[8.1.4] 武器IV類(搭載火器)

ATMランチャー：正式には対戦車レーダー誘導ミサイルである。バズーカのようにミサイルが発射筒に収まっているので1発しか撃てないが、火力、命中率、射程のどれをとっても強大で、人間1人でも楽に戦車を仕留めることが可能である。しかし、チャフに弱い。

ATM、SAM共に3つの専用ルールがある。

① ロックオンの必要から発射前1ターンは目標を捉え、発射準備をしなくてはならない。

② 誘導弾なので対人(人間、サイボーグ)には使用できない。ATMは空中メカに使用できない。

③ 独自のセンサーシステムを使用するので、命中判定時に個人スキル、レーダーポッド以外のセンサーをプラスしてはならない。

④ 細部命中判定をする必要はなく必ず本体に命中する。

SAMランチャー：対空赤外線誘導ミサイルである。

多少軽いが後はATMとまったく同じである。フレアに弱い。また、これは空中メカおよびブースター使用時のコンバットシェルなどにのみ有効である。

ATM欄の専用ルールを参照。

7.62㎜ミニガン：7.62㎜のバルカン砲である。火力はそう高くないので、対人用に使うと良いだろう。

30㎜機関砲：火力は高いが、命中率はそう良くない。対空用に良く使われる。

20㎜バルカン　これは対空、対車両、対人どれにも便利な物なのだが、重いのが欠点。

ビームキャノン　ミサイルを除いては火力は一番。反動がないので、命中率もまあまあ。

なお、自動兵器の対人追加被害は何も付記していないが、これは命中したらほとんど即死であろうと判断したためである。

10㎜パルスレーザー　これも恐ろしいという他はなにも記すことはない。

ガン・ランチャー：ひどく重いが、対人、対物２種のロケット弾を発射できる。口径は200㎜くらいである。自動装塡式である。

① グレネードロケット弾(対人用)

爆発物(火力：95／75)だが、火力95の中心部は直径10m、最大効果半径は30m以上になるため、MV３以下の相手には必ず命中するものとする(そういうときは命中率100%とし、アクシデント目が出たかどうかだけチェックすること)。

(対人　○　／　対物　△　／　限界ダメージ15)

② ATロケット弾(対物用)

火力200とする。

(対人　×　／　対物　○　／　限界ダメージ　40+)

ゴムスタンガン：市警などの暴徒鎮圧用装甲車に搭載されている。これは直径10mの範囲にゴム弾を撒き散らす物である。

火力は45の固定ダメージで、全身にダメージを与える(サイボーグを含む対人のみ有効)。

203㎜ロケットパック：安価な単発式のミサイル兵器だが命中率は悪い。望むなら、１ターン中に搭載してあるすべてのロケットを発射しても良い。目標数はそのロケットの操作をした人数分まで。つまり３人で数本のロケットを操作したなら最大３つまでの目標を自由に狙えるというわけである。火力は固定ダメージだが、周囲へのダメージはない。

90㎜ロケットポッド：箱型の発射器に12発のロケット弾が収納してある。203㎜ロケットと同じく、12発すべてを１ターンに射ってもよい。ただし、これは一箱に付き１目標しか狙うことはできない。同じく被害は固定ダメージで周囲へはダメージを与えない。

120㎜無反動砲：射程こそ短いが、軽量、安価、高火力、おまけに砲としてはそこそこの命中率を持っている。バギーなどに積めば、真価を発揮するだろう。

武器チャートⅣ類(搭載火器)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界
					1～50	51～200	201～500	501～1000			対人	対物	ダメージ
ATMランチャー	200	13／2	S	1	−	+60	+80	+60		15000	×	○	40+
SAMランチャー	150	10／2	S	1	−	+80	+40	+20		15000	×	○	40+
7.62mmミニガン	30	20／2	A6	12	+70	+30	−	−		10000	○	△	20
30mm機関砲	100	45／2	A4	14	+20	0	−30	−50		60000	○	○	30
20mmバルカン	70	60／3	A9	20	+90	+50	+30	0		40000	○	○	30
30mmビームキャノン	150	30／2	S	10	0	0	−10	−		380000	○	○	40+
10mmパルスレーザー	90	20／2	A7	15	+60	+40	+10	−		200000	○	○	40+
ガン・ランチャー	解説	200／4	S	×	−	0	−30	−60		40000	解説		
ゴム・スタンガン	45	100／3	S	×	+90	−	−	−	解説	8000	[illegible]	×	6
203mmロケットパック	145	20／3	(S)	(1)	−	30	−80	−	解説	5000	○	○	40+
90mmロケットポッド	95	180／5	(S12)	(12)	−40	−80	−	−	解説	20000	[illegible]	○	15
120mm無反動砲	120	25／2	S	1	−40	−70	−	−		7000	×	○	40+

[8 1 5] 武器Ⅴ類(投擲)

手榴弾：特に書くことはない。手軽な武器である。

スタングレネード：いわゆる音響手榴弾。轟音、閃光などによる衝撃波で相手を気絶させるもので、対テロ装備としてよく使われる。命中させたら、不意討ち欄でAR20の心理チェックのみを行なう。また爆発物と同じく、命中しなくても、出目が最終命中率の倍以内ならAR10で判定できる。ただし室内で使用したならその部屋にいた全員がAR20でチェックしなければならない。フルボーグ、メカニック、知覚系をサイバー化(PERを強化してあるもの)したハーフボーグ、オートプロテクターなどにはまったく効果がない。

ブロウガン：吹き矢のこと。ダメージは余り期待できないので威嚇のため、またはサバイバル時の自作武器として成り立つ。

スペツナズナイフ：昔、ソビエト情報部、特殊部隊で使用していた。刀身がコイルスプリング(バネ)で飛び出すナイフである。アイテムとして面白いので、昨今、ちょっとしたブームになっている。射程は10mとする。

レザーディスク：金属の円盤を投げて相手を切り裂くもの。

AP(対装甲)ボウ：対物用のスチール製の弓で成型炸薬の付いた矢を撃ち出すもの。これだけ手軽な武器でもバイクなどの防御力の低いメカはもちろん、運が良ければ装甲車をも破壊できるだろう。

火力75は固定ダメージで、対人使用時には〈中心火力：75／周辺火力：15〉になる。

ボウガン：特に説明の必要はあるまい。狙撃スキルを用いて狙撃ができる。

スリング：ただのパチンコ。オモチャの部類に入る。

武器チャートV類(投擲)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	射程(m)	価格	実質効果表 対人	実質効果表 対物	限界ダメージ
手榴弾	85/45	1/1	S	1	20~50	5		×	15
スタングレネード	解説	1/1	S	1	20~50	100	○	×	−
ブロウガン	−20	3/1	S	1	10	(2)	○	×	15
スペツナズナイフ	7	1/1	S	1	10	5	○	×	15
レザーディスク	4	2/1	S	1	10	8	○	×	15
APボウ	75/15	6/1	S	1	40	50			9
ボウガン	−10	4/1	S	7	20	30		×	10
スリング	−20	1/1	S	1	10	10	○	×	10

※ 投擲武器は射程が決まっていますが、命中修正は一切ありません。
※ その他格闘用武器や、花瓶、机なども状況が許せば投げて相手に命中すればダメージを与えられます。火力は規定されている火力またはENCがそれに相当します。

[8.1.6] 武器V類(格闘用武器)

アイアンナックル・バグナク:拳によるダメージを少し上げてくれる。
ポケットナイフ:小型のナイフ。
コンバットナイフ:最も実用性があるナイフだろう。ライフルの銃剣としても使える。この場合は、〈大型武器〉で使う。
ボウイナイフ:中型のナイフの1種。
単分子ナイフ:単一分子構造のナイフで切れ味は最高。アクシデントでも壊れることはない。
蛮刀・山刀:野戦用の大型ナイフに属する。
シミター:大きく曲がったサーベルのような剣。
フォイル:突いて使う剣。
日本刀:すばらしい切れ味で、切られても痛みを感じないほどである。
レーザーブレード:ライトセーバーである。グリップの内のエネルギーは3ターンしかもたない。別売のアダプターを取り付けることで使用時間を伸ばすことができる。
高周波ブレード:刃を超音波で振動させて、相手を切り裂く。グリップのエネルギーは4ターンしかもたない。別売のアダプターを取り付けることで使用時間を伸ばすことができる。
斧,鉈:大きさが様々なので、ものにより火力、ENCを加減する。
鉄棒:大きさによりけり、シャベルなども含まれる。
警棒:これも大きさによりけりである。
スタンスティック:ダメージも出るが、どちらかといえば、相手に電気ショックを与えるものである。
棒類:大きさによりけりなので参考としてのせる。
チェインソー:本来､木を切るものなので手に入りにくいかも知れない。
大バサミ:こんなものを持ち歩いていたら、捕まるかも知れない。
大型ドリル:この武器はアーマー効果を半減する。
モーターツール:モーターツールは電源が必要。
ワイヤー:主に首に巻き付け、締め殺すという感じで使われる。
単分子ワイヤー:単一分子構造のワイヤーで絶大な効果を持つ、切るのは難しく、アクシデントの武器破壊でも壊れない。
チェーン:手軽な武器で殴ったりして使う。
パイルバンカー:単発の専用カートリッジでパイルを撃ち出す。火炎放射器以外の大型火器(III類)またはコンバットシェルの腕などに付けられる。唯一メカに対し格闘を仕掛けることができる。

武器チャートVI類(格闘用武器)

名称	火力	ENC	追加被害	価格	スキル	実質効果 対人	実質効果 対物	限界ダメージ
アイアンナックル・バグナク	3	1		5	〈素手戦闘〉	○	×	40+
ポケットナイフ	3	1		1	〈ナイフ〉	○	×	15
コンバットナイフ	5	1		50	〈ナイフ〉		×	15
ボウイナイフ	4	1		30	〈ナイフ〉	○	×	15
単分子ナイフ	12	1	シフト1	3000	〈ナイフ〉	○	△	15
蛮刀・山刀	7	3		300	〈ナイフ〉	○	×	15
シミター	9	4		600	〈大型武器〉	○	×	15
フォイル	6	3		200	〈大型武器〉	○	×	15
日本刀	30	7	シフト1,心+3	30000	〈大型武器〉	○	×	15
レーザーブレード	60	5	心−3	50000	〈大型武器〉	○		20
高周波ブレード	50	7	心+2	20000	〈大型武器〉	○	[illegible]	20
斧・ナタ	10	4	心−2	30	〈大型武器〉	○	×	15
鉄棒	4~10	4~8		0	〈大型武器〉		×	15
警棒	2~4	2~3		10~20	〈大型武器〉	○	×	15
スタンスティック	0	2	心−8	300	〈大型武器〉		×	15

特殊弾

9㎜口径以上の銃器は次の特殊弾を使用できます。
ペイント弾:ダメージなし。様々な色、匂いを発する。弾価格はそのまま。
テフロン弾:火力倍倍。弾価格は10倍。
シルバーチップ弾:心理効果の際AR−8。弾価格は10倍。
曳光弾入り:命中率+10%。弾価格は2倍。
麻酔弾:銃口に取りつけてS射で撃ち出すこと。人間なら1分くらいで眠りにおちる。1発$30。

棒類	4～10	4～8		0	〈大型武器〉	○	×	15
チェインソー	40	8	心－10	500	〈特殊武器〉	○	×	15
大ばさみ	30	6	心 6	200	〈特殊武器〉	○	×	15
大型ドリル	35	8	心－6	300	〈特殊武器〉	○	×	15
モータ/ル・アイスピック	5	1		50	〈特殊武器〉	○	×	15
ワイヤー	5	1		0	〈特殊武器〉		×	15
単分子ワイヤー	20	1		1000	〈特殊武器〉	○	×	15
チェーン	7	2		0	〈特殊武器〉	○	×	15
パイルバンカー	100	7	シフト2	800	〈特殊武器〉	○		40＋

[8.1.7] 武器VII類(爆弾)

指向性対人地雷：その昔クレイモアと呼ばれていた部類の物で、地面に設置された、キャンプに使うハンゴウ状の箱が90°の範囲で散弾をばらまくものである(効果範囲は10m以内)。

起爆装置は赤外線作動で、前を横切ると爆発する仕掛になっている。まあ、事前に気がついてさえいればまったく危険はないのだが。

対戦車地雷：昔ながらの地面に隠してあるタイプ。

火力は105の固定で、踏んだら爆発する(対戦車用なので人間程度の重さなら大丈夫)。これには装甲値はマイナスできないし、移動力もまず0になってしまうことに注意。

心配なら車載機銃を進行方向の地面に撃ちながら進むことだ。弾がもったいないなら、ホバータンクを早めに購入することだ。

吸着地雷：円錐型をしており、上部には取っ手が、下部には吸着材が付いている。

これも対物使用がメインで、メカに向けて投げ付けるか、近づいて対象物にくっ付ければ良い。

火力は75の固定ダメージ。装甲効果は適用される。

各種爆薬：様々な局面で使用される爆薬はその用途により種類も千差万別なのでデータとして設定するのは難しい。目安として1kgで火力95程度。以後3kg増えるごとに火力を＋10してゆく。専門知識と、30kgの爆薬があればビルを破壊できる。爆薬1kg当りの価格は＄200程度。取り扱いは地雷に比べて格段に難しいのでGMは注意すること。

武器チャートVII類(爆弾)

名称	火力	ENC/HP	価格	実質効果 対人	実質効果 対物	限界ダメージ
指向性対人地雷	125	6／1	400		△	9
対戦車地雷	105	7／1	100	×	◎	18
吸着地雷	75	3／1	10	×		9
各種爆薬				○		

[8.1.8] 弾薬

各種弾薬チャート

名称	重量	価格	弾数
デリンジャー用	1	1	10
.22Cal用	1	2	1マガジン
9mmカートレス用	1	3	1マガジン
9mmボディ用	1	2	1マガジン
.45Calカートレス用	1	3	1マガジン
.357マグナム用	1	1	6：スピードローダー付き
.44マグナム用	1	2	6：スピードローダー付き
.22Calブラスター用	1	100	1マガジン
短針銃用ショットシェル	1	10	1
9mmSMG用	1	5	1マガジン
.45CalSMG用	1	4	1マガジン
5.56mmライフル用	2	10	1マガジン
7.62mmライフル用	2	8	1マガジン
スナイパーライフル用	1	5	10
フレシェットライフル用	1	13	1マガジン
12Gショットガン用	2	2	10
オートショット用	3	3	1マガジン
レーザーライフル用	1	1000	1マガジン
APガン、ATライフル共用	3	50	10
7.62mmLMG用	4	120	1マガジン
12.7mmHMG用	6	150	1マガジン
20mmサイボーグライフル用	4	300	1マガジン
火炎放射器用タンク	6	10	タンク1本*
ネット砲用シェル	3	40	1
ソリッドシューター用	1	20	どれでも1発
ライフルグレネード用	1	10	1
ATM	8	10000	ミサイル1本*
SAM	6	8000	ミサイル1本*
7.62mmミニガン用	8	1200	1ベルト
30mm機関砲用	10	2200	1ベルト
20mmバルカン砲用	15	3500	1ベルト
30mmビームキャノン用	6	8500	10発分パック
ガンランチャー用			
グレネードロケット弾	6	500	弾1発
ATロケット弾	6	1000	弾1発
ゴムスタンガン用	20	100	5発分パック
203mmロケット弾	15	2000	ロケット弾1発
90mmロケット弾	4	50	ロケット弾1発
120mm徹甲弾	5	1000	弾1発
ノロウガン用アロー	1	2	10
APボウ用アロー	2	30	1
スリング用ブレット	2	5	100発
ボウガン用アロー	2	10	10本
パイルバンカー用カートリッジ	2	5	1
10mmパルスレーザー用充電用バッテリー	10	5000	15回分パック
レーザーブレード、高周波ブレード用アダプターバッテリー	4	3000	倍のターン数使用可能になる。使い捨て。

戦闘時の弾薬およびマガジン交換は1ターン。

＊印は戦闘中の交換は不可。

[8.2] 防具

名称	ENC	効果値	効果個所	対効果	価格
ファイバーシャツ*1	1	A20/70%	胴,腕	火,弾,レーザー	50
ジャンプスーツ*2	1	A10/90%	胴,腕,脚	弾,レーザー,放射能	100
防弾ジャケット	2	A30/60%	胴	弾	200
ボディアーマー	4	A40/70%	胴	弾	500
マグネットアーマーシステム*3	1	A100/80%	全身	弾,レーザー	80,000
ファイバーヘルメット	1	A50/60%	頭部	弾,レーザー	150

*1　この上に重ね着が可能。

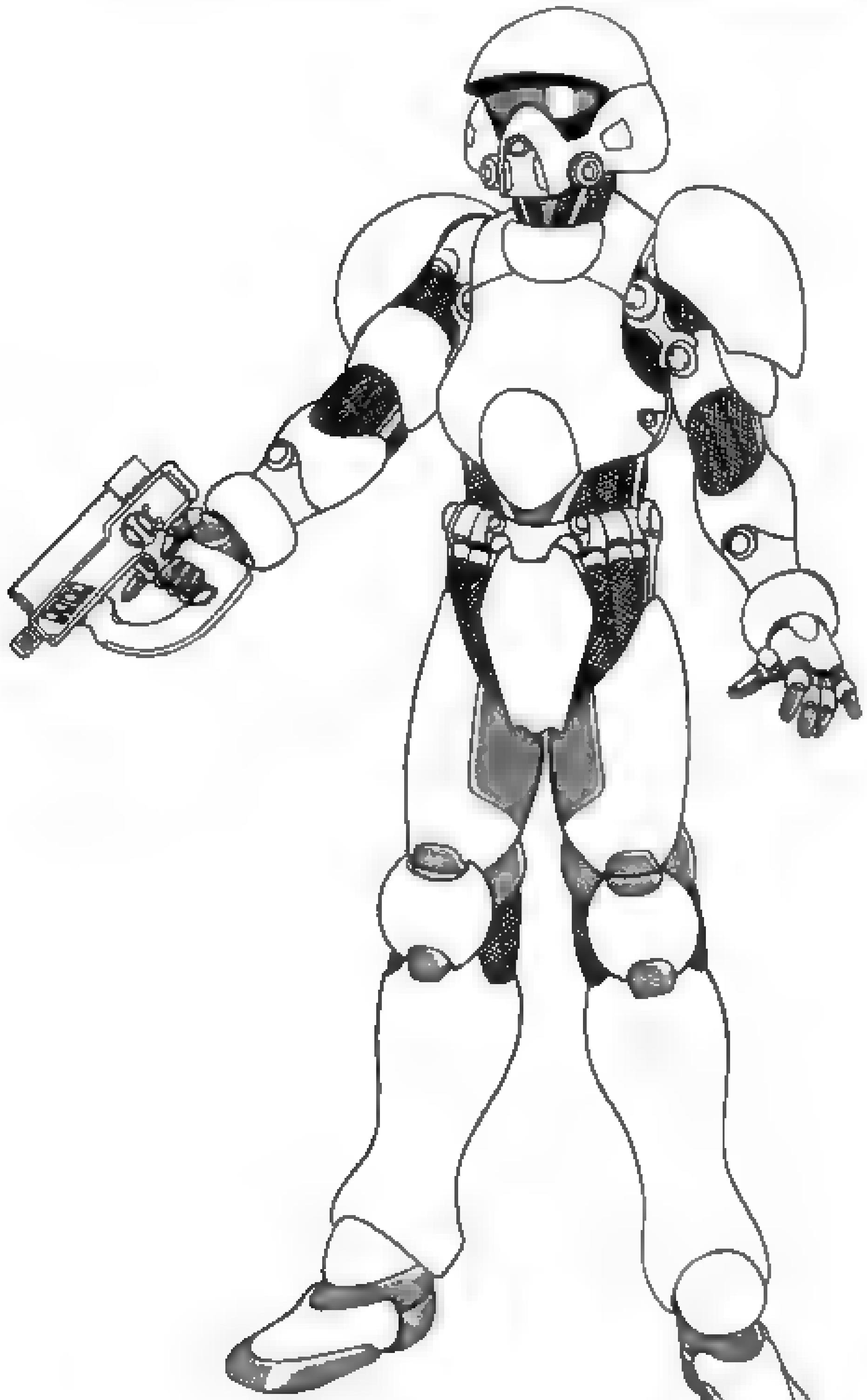
*2　この上に重ね着が可能。

*3　身体の各部分に磁力発生システムを取り付けて、レーザー光線さえ曲げ反らしてしまうもの。上に何も着けてはならない。

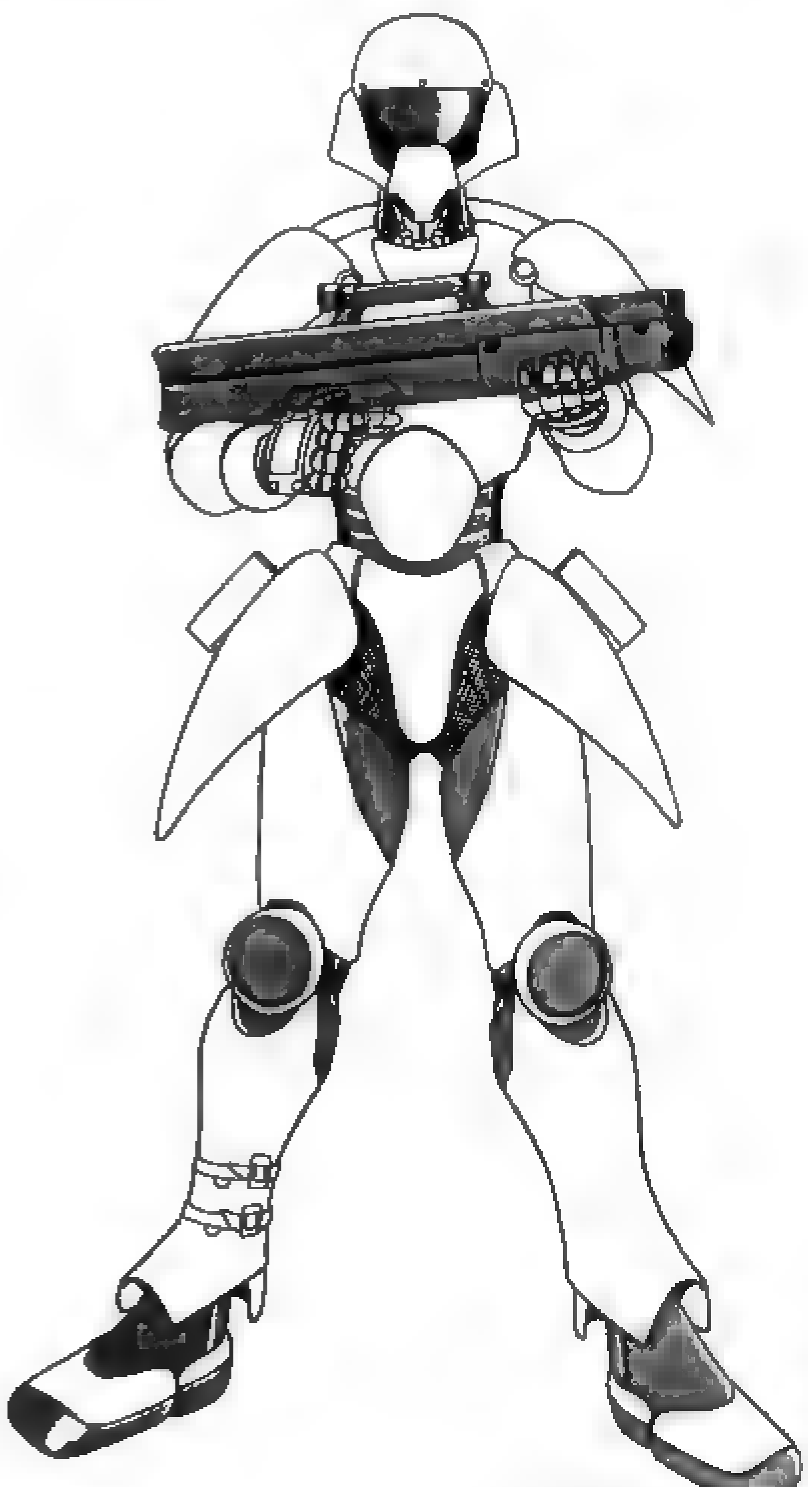
オートプロテクター

名称	重量	STR	REF	装甲	特殊装備	価格($)
コマンドウ	8	+7	+3	A60／60%	サイバーIRビジョン、 サイバーレーザーサイト(+20)	10,000
ハイブリット	7	+5	±0	A40／70%	サイバーレーザーサイト(+20)	6,000
ハードボーラー	10	+10	−2	A80／60%	サイバーIRビジョン	8,000
ワイアードギア	5	±0	+8	A30／40%	片手格闘用クロー	7,000

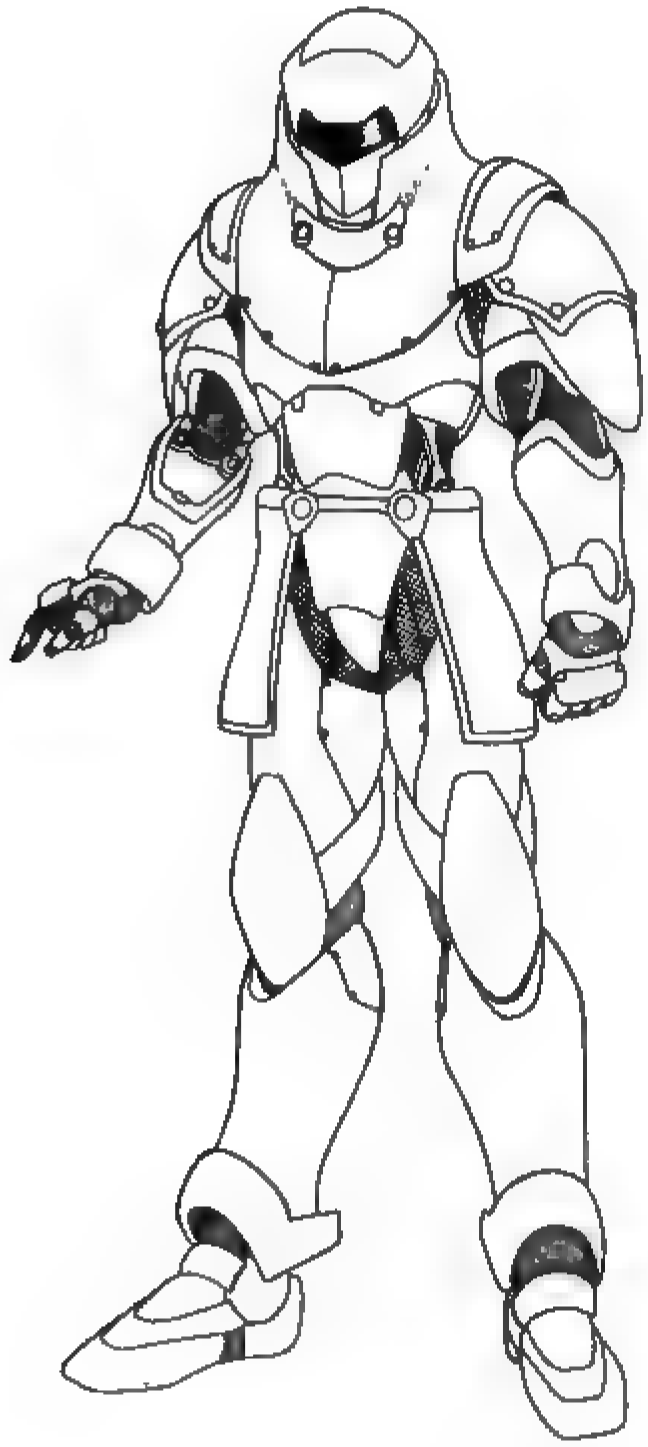
※　重量が明記されていますが正確には着用時の力学的張力を表しています。
STRがこれに足りないものは着用したとしてもプロテクターの動力についていけず、1歩も動くことはできないでしょう。
オートプロテクターを着用しているときには、他の防具は使えません。



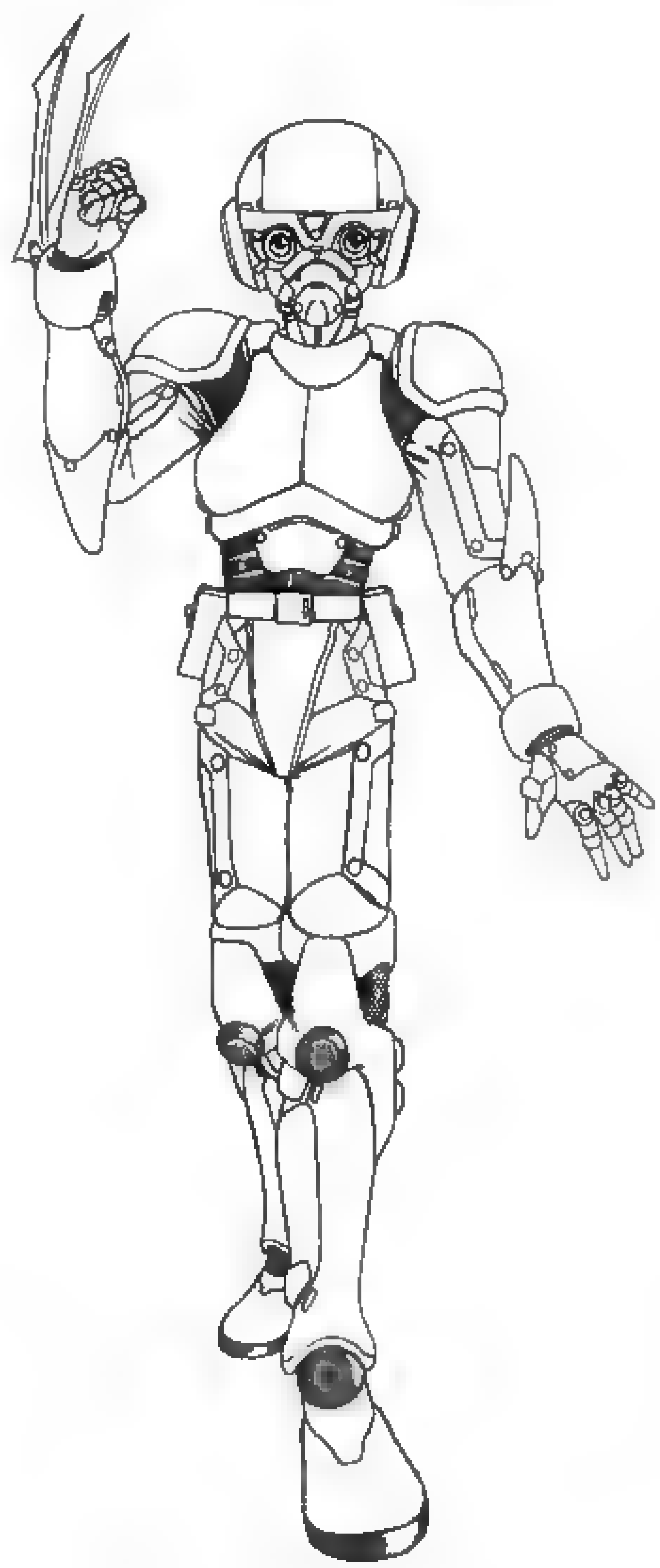
コマンドウ



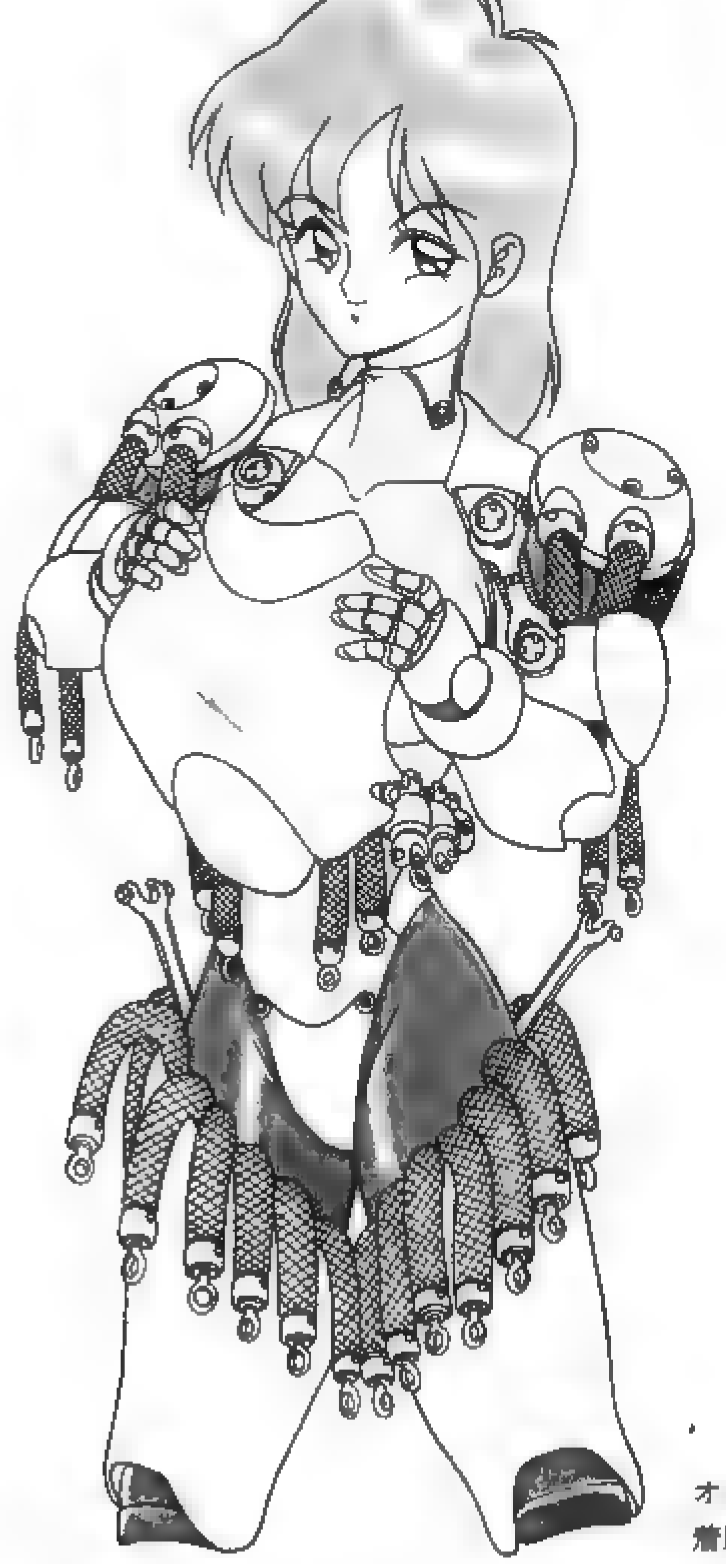
ハイブリッド



ハードボーラー



ワイアードギア



オートプロテクター(コマンドウ)の着脱

[8.3] センサー類

ここにあげるセンサーは手持ちのあらゆる武器(ピストルから、車載でない大型マシンガンまで)に取りつけるものです。メカに搭載する火器に取りつけるものはメカニックルールにあるセンサーを、個人が体内に埋め込むものはサイバールールにあるセンサーを参照してください。サイバー式のものはすべての手持ち火器に使用できるものですが、ここにあるものと、メカニックに搭載するものは1つの火器に付けられるので、いちいち付け換える必要があります。

名称	ENC	有効範囲	命中率効果	無効化	価格($)
狙撃スコープ	0	500m	+30	なし	500
レーザーサイト	0	100m	+20	なし	1,500
ノクトビジョン	1	200m(夜間)	ペナルティ無効	フレア	2,000
IRビジョン	1	80m(夜間)	ペナルティ無効	フレア	700

※「無効化」とは相手がこれらの装備を使用したとき、使いものにならなくなるということを表しています。

解説：

狙撃スコープ：狙撃のみに使用可。専門的に言えば一度取り付けたスコープは銃に合わせて調整されるので、戦闘中に他の銃に付け替えたりすることはできません。

レーザーサイト：レーザー光線を、相手に当てて命中率を上げるもので、その精度は素晴らしいものです。大型火器までのどんなものにでも付けられます。

ただし、火炎放射器に付けるのは恥ずかしいと思います。

ノクトビジョン：光電子増幅管(弱い光を強い光にできる)を使って暗闇でも敵を発見できます。強い光に弱い。

IR(赤外線)ビジョン：相手がIR(赤外線)を放射していなければ見ることはできません。隠れている相手でも(熱を放射していれば)ある程度見つけ出すことができます。

[8.4] その他アイテム

アイテムチャート

名称	ENC	価格	効果,備考
共通サイレンサー	0	20	I,II類の銃につけられ、発射音を消す。
共通フラッシュハイダー	0	20	I,II類の銃につけられ、発射炎を消す。
ガスマスク	0	50	
パラシュートパック	3	200	
双眼鏡	0	600	IRビジョン付き。
ゴーグル	0	50	目を保護する他、IR投光器の照らした物が見える。
懐中電灯	0	10	
消火器	2	10	
応急キット	0	10	〈応急手当〉と共に使う(SR2にできる)。
サイボーグ用応急キット	0	50	〈応急手当〉および〈精密メカニクス〉と共に使う。
皮下注射スプレー	0	10	皮下注射用ドラッグを入れる。
血管注射器	0	2	血管注射用ドラッグを入れる。
発煙筒(1回)	1	2	ソリッドシューター用の物ではない。
信号弾(1回)	1	5	ソリッドシューター用の物ではない。
テント(4～6人用)	12	200	
寝袋	6	100	
発信機	0	100	大きさ1cm³ほど。50km先のレーダーで捉えられる。
NBC警告計	0	50	放射線、細菌濃度、温・湿度を知ることができる。さらに気象情報を伝えるラジオが付いている。
地上車修理工具セット	3	50	〈大型メカニクス〉と共に使う。
ゴムボート	10	80	
救命胴衣	1	10	
スコップ	3	10	折り畳み式。
野外調理セット	7	100	
レーション(1回)	1	5	1回分の保存食。
サバイバルキット	3	30	3回分の食料とモルヒネ、応急キットが入っている。
ハンググライダー	8	300	〈空中・OG機動〉が必要。
ロケットリュック	10	500	1km飛行できる。戦闘中なら10ターン飛行可。タイプA、MV40、REF6としてみる。〈空中・OG機動〉が必要。
サイボーグ用流動食レーション(5回)	1	10	サイボーグなら5回分だが、人間なら1回分であろう。
ハンディビデオカメラ	1	100	IRビジョンを組み込める。メカにも取り付けられる。
カーオーディオセット	5	500	

コンバットシェル用センサースーツ	0	100	尿道管付き。これなしでコンバットシェルは動かない。
トランシーバー	0	50	2個で1セット。
アーミーナイフ	0	100	いわゆる十徳ナイフ。1つあると便利。
マイクロトーチ	0	10	5mmほどの鉄板なら焼き切れる。ライターとしても使える。使い捨て。
サイバークリーニングキット	3	200	間接などのほこりを化学スプレー、ブラシなどで取る。
多目的警報ポッド	2	500	ジュース缶ぐらいの大きさ。設置した後、NBCの他、振動、熱、ガスなどを感知すると、ブザーで警告する。
盗聴機	0	50	大きさ1cmほど。トランシーバー、無線機、ラジオで受信する。受信範囲は100m。
ラバースプレー	1	10	1缶でフルボーグ一体分。メタルボディを見かけだけ皮ふ状ゴムで覆う。激しい動きや熱が加わるとすぐ破れる。
ホログラフ写真機	2	3000	完全に写真にするには写真機のコンピュータが指示する3方向から写真を撮らねばならない。贅沢品。
ホロフィルム	0	200	10枚(30回)分。フィルムというよりバッテリー入りの記憶盤で、ホログラムは板に立つように出現する。
リボム	1	50	10m。ガムテープ状のプラスティック爆薬。必要なだけ切って使い電流を流すと爆発する。ただしその火力は小さく、ドアなどの破壊にしか使えない。
ネオンテープ	1	10	100m。ガムテープ状で一度電流を流すと一定時間ネオンのように光る。熱はでない。
ワイヤーランチャー	5	200	ワイヤー付きのフックがガスで発射される。最大100m。300kgの重さまで耐えられる。武器として使うなら火力20,命中修正−80,回数3の小火器としてみる。
ブレインスキャナーデッキ	5	9,500	死亡直後の人間から情報を引き出す。本人が思考していたことより、死ぬ3分前～瞬間まで見ていた物、聞こえたこと、話したことなどがプレイバックされる場合が多い。

ハンターズ・セット

ハンターの必需品をセットした物も売っています。

ランドブラスター・セット

ガスマスク
ゴーグル
サバイバルキット
NBC警告計
トランシーバー(1個)
消火器
地上車修理キット
スコップ
ENC8　価格270

バウンサー・セット

ガスマスク
ゴーグル
サバイバルキット
NBC警告計
トランシーバー(1個)
発煙筒
信号弾
ENC6　価格210

ネットライナー・セット

ガスマスク
ゴーグル
サバイバルキット
NBC警告計
トランシーバー(1個)
ENC5　価格200

ハスラー・セット

ガスマスク
ゴーグル
サバイバルキット
NBC警告計
トランシーバー(1個)
双眼鏡
ハンディビデオカメラ
ENC6　価格900

[8.5] ドラッグ

社会不安に対して、ドラッグはかなり以前から容認されるようになっています。

また、軍事用としての開発も進められ、催眠学上のインプリンティングと共にその効用を理解されています。

普通は効果と副作用の抑えられたものが市販され、軍や警察でも基本装備に加えられています。

しかし、公認されたもの以外のものは相変わらず危険な薬品です。

ほとんどのものは1回の服用で数時間から半日くらいまで基本能力を決められた数値分アップさせます。効果の強いものにはやはり副作用もあります。

なお、すべてのドラッグに関して、服用時の効果に能力値上限はありません(18を超えてもよい)。

ただし、人工筋肉、人工神経で肉体を構成されているサイボーグには、当然ですが筋肉増強剤や加速剤などは効果がありません。特に決まりを明記したりはしませんので、常識の範囲で判断してください。

どの薬も特に説明がなければその効果は服用後1～2分で現れるものとします。

また、電気刺激で人体に影響を及ぼす器具があり、これもドラッグと呼ばれてその範ちゅうに入れられています。

中毒

中毒性のあるドラッグ(ほとんどの禁制品)を3回以上短期間に使用した場合、(GMが判断します)中毒患者になります。

以後少なくとも3日に1回はそのドラッグを服用しなければなりませ

ん。治したければ、医師に相談するのがよいでしょう。

また、キャラクターメイクから数えて、禁制品の使用を10回行なった者は心理チェック時のバーサーク目が1のゾロ目に加えて2ゾロもバーサーク目となります。

以後さらに禁制品を10回使用するごとに3ゾロ、4ゾロと増えていきます。

ドラッグ類チャート

種別	名称または俗称	効果時間および効能	服用方法	副作用	価格($)
筋力増強剤	グリーンオニオン	1D3時間、STR+1D3	皮下注射	なし	5
	ボバイン	1D3時間、STR+8	皮下注射	あり	200
加速剤	イエローストーム	10分間、REF+1D6	鼻孔にスプレー	なし	7
	ニューカッスル	20分間、REF+10	鼻孔にスプレー	あり	400
士気高揚剤	カミカゼ	1時間、WIL+2	錠剤服用	なし	5
	ハラキリ	1時間、WIL+1D6	血管注射	あり	100
	テンプラ	2時間、WIL+1D10	血管注射	あり	1,000
知覚増大剤	P-4001	30分間、PER+1D6	液体飲用	なし	10
	XP-4002	1分間、PER+20	液体飲用	あり	800
体力増強剤	金鋼呼錠	1時間、SLV1ランクアップ(HP+5)	錠剤服用	なし	200
	ゾンビーズエキス	30分間、SUV2ランクアップ(HP+15)	鼻孔より粉末吸入	あり	100
精神安定剤	リラックスティック	1本(3分間)につきWIL2回復	火をつけて吸う	あり	3/20本
細胞活性剤	セル・クリーム	損傷を1ランク回復(HPも1D6分)	患部塗布	なし	10回分20
自白剤	GR(ゲーアール)61	1日、尋問、拷問に+20%	カプセル服用	なし	100
	アップルX	永久、尋問、拷問に+50%	皮下注射	あり	30
冬眠剤	ケイブベア	2D6週間眠る	血管注射	あり	40
メラニン増加剤	ブラッキー201	永久、肌,髪,目の色を変える	薬槽に身体を浸す	なし	10
メラニン減少剤	ホワイティ203	永久、肌,髪,目の色を変える	薬槽に身体を浸す	なし	10
洗脳剤	ブランク・ブレイン(BB)	永久、すべてを忘れる	脊髄注射	なし	50
麻酔剤	モルヒネ	ケガの痛みを和らげ、量が多ければ眠らせる	皮下注射	あり	2
ホルモン剤	ブルースキャロップ	1週間服用し続けると、のち1週間性転換できる	錠剤服用	なし	1週間分20
延齢剤	スーパードルフィン	服用し続けると老化を防ぐ	座薬 1錠	なし	10,000
成長抑制剤	リリパット	服用し続けると老化を防ぐ	座薬 1錠	なし	5,000
幻覚機器	ハードポイント	使用している間幻覚をおこす	電極を接続	あり	30
	ソフトポイント	使用している間幻覚をおこす	電極を接続	あり	40
媚薬	ゴールドレベル3	ナイトライフを3倍楽しめる	鼻孔にスプレー	なし	10〜100
蘇生剤	スナップショット	3時間以内に死亡した者なら、蘇生(MOの状態)させる	血管注射	あり	1,000

解説

グリーンオニオン：その匂いからこう呼ばれています。市販品なので副作用はありません。

ボバイン：禁制品です。効果がきれた後、急激に血管が収縮するため筋肉に損傷を起こす可能性があります。

STRのAR15くらいでチェックし、失敗したらSTR－1されます。

イエローストーム：特に副作用はありません。市販品です。

ニューカッスル：禁制品で、使用直後1D6して6が出たらバーサークします。

カミカゼ：市販品で副作用はありません。アーミーではグリーンオニオン、イエローストーム、カミカゼの3点セットが装備品として支給されています。

ハラキリ：禁制品。効果の切れた後、1D6して6が出たら発狂します。

テンプラ：禁制品。どうも士気高揚剤の主要生産国は東洋の島国のようです。効果の切れた後、1D6して5で発狂し、6で脳死します。

P-4001：一応市販品ですので副作用はありません。

XP-4002：超禁制品。使用直後1D6して4〜6でショック死します。

金鋼呼錠：体力増強剤はすべて禁制品です。ただし、これは漢方薬らしく副作用はありません。

ゾンビーズエキス：使用直後1D6して5,6で発狂かショック死します。全身がバラバラになるまで戦い続けます。

リラックスティック：市販品です。ただし中毒性があります。

セルクリーム：市販品です。疑似細胞で患部の細胞を活性化させるバイオ工学の産物です。

これは(応急手当の後であっても)1ヵ所につき1回だけ使用可能ですが、HW,MOのときに使用するとかえって衰弱(1ランク損傷が悪化します)してしまいます。

GR-61：これは市販はされていません。幸いにして副作用はありませんが。

アップルX：アップルジュースのような匂いと味がします。投与された者は100%廃人になります。

ケイブベアー：市販品ですが、目覚めたときチェックを要します。1D6

して、5，6でSTR～PERの数値をどれでもいいから3ポイント分減らします。

これは遭難してしまい、救援を待つこと以外どうしようもないときときにしか使わない方がいいでしょう。

ブラッキー201：ファッション用品、あるいは変装用アイテムです。

粉状の薬を溶いた浴槽に30分身体を浸すだけで健康的に日焼けし、髪も、目も黒くなります。

黒人が使用しても効果はありません。

ホワイティ203：ブラッキーとは逆の効果があります。これを使用すれば(ブラッキーを使った者は)元に戻ることができます。

白人が使用したら、白髪で目の赤い白子(アルビナ)になるでしょう。

ブランク・ブレイン(BB)：使用後新たな人格を植え付けられます。

精神医学スキルでインプリンティングをするなら、成功率は100%になります。

量を加減してやれば発狂などの精神治療に使えます(スキル＋40%)。ただし、取り扱いには十分注意してください。

友人を廃人にしたくなければ、ですが。

モルヒネ：特に説明する必要はないでしょう。これも取り扱いには十分注意することが必要です。多すぎれば友人は2度と起き上がれなくなるでしょう。中毒性があります。

ブルースキャロップ：これは市販品で、副作用はありません。変装や変態に利用されます。

スーパードルフィン：一応市販品ですが、高価で一部の金持ちが常用しています。まあ、PCにとっては大きな金づるでしょう。

リリパット：スーパードルフィンは30歳以降の人間しか効きませんが、これは主に20歳以下の子供を対象としたもので、早期の延齢処置といえます。

ハードポイント：性機能を失ったサイボーグのための電極トランキライザー。ヘッドホンステレオぐらいの大きさでコードが出ています。サイボーグはコードをつなぐだけで快感を楽しめます。市販品ですが中毒性があります。様々なブランド名があります。

ソフトポイント：ハードポイントの人間用マイナーチェンジ・バージョンです。本来の使用法の他に脳死した人間への電気ショックにも("ジャック イン"ルール参照)使えたりします。これも中毒性があります。

ゴールドレベル3："ゴールド"シリーズはレベル1から10まであります。レベル3までは市販品ですが、それ以上はよほどの好き者でないかぎりハードすぎると言われています。副作用はありませんが、レベル4以上は中毒性があります。

スナップショット：当然のことですが、脳がちぎれ飛んでいたり、心臓が破壊されていたりすれば蘇生は不可能です。それ以外なら生き返ります。ただしすぐに手当する必要があります。また、これは1度使用すると即座にバーサーク値が1つ増えます。

あとがき

よく言われる話ですが、サイコロなどによるチェックなどなくても、RPGは純粋に会話だけで成立するはずですし、またそれが理想というものです。背景世界だけGMが創造するか、各種メディアを参考にすればよいのです。もちろん、これでは本当に身内だけでしか遊べません。コンベンションなどでまったく知らない人と遊ぶことができないのです。だから、みんなが使えるルールやワールドが必要となるのですが、せっかくこういう物を創るのですから、なるべく、これを使う人(GMもプレイヤーも)が苦労しないように、システムやワールドを深く広くフォローするべきですよね。“メタルヘッド”は複雑な世界観、近未来というテーマ性をもっているので、とくに“広く深く”を意識して創ったつもりです。

まあ、それはおいといて、ルールには書けなかった戦闘ルールのシステムの解説を、この場を借りてちょっと述べさせていただきます。

戦闘は、基本的にはサイコロを1回振るだけで解決します。これは戦闘解決手順を簡単にするというよりは そうせざるをえなかったのです。もちろんそのおかげで、損害部位なども一緒に出せるという副次的な産物も生まれましたし、他のディティールをオプション的に付け加えていくことに成功しましたが。でも、本当は別のところに目的があったのです。やりたかったことのひとつは、得意とする武器の性能または持ちうる技を120%まで引き出せる達人―ヒーローという存在を、システムとして取り入れたかった、ということ。それに関連して、武器のダメージの幅、またその評価が必ずしも一定ではないということも表現したいと考えました。いまどきそんな人はいないと思いますが、ナイフは1D6だから喉に突き刺さっても死なないよーんなどということはなく、そのナイフにしても子供が刺したのか、シュワルツネッガーが刺したのかによって非常に差がある！ という変なこだわりがそのきっかけになったのです。肉体へのダメージもさることながら、精神的に与えるダメージもフォローしたいと考えた結果は、心理チェックのルールを生み出しました。

これらは戦闘チャートにうまく取り入れられています。命中率についてはおもに技能値の高低で表され、損害度は(命中部位でない)当たり所のよしあし(急所かどうか)を示しています。達人は素人より確実に命中させられるのは当たり前ですし、同時にどのように攻撃すればより大きなダメージが出せるか知っています。これは技能値が100を超えた場合に、その分を無条件にサイの目に足せるということで解決されています。これにより限定的ながらも無限ロールが実現しました。対生物の場合(損傷ランクルールを使用した場合)には、どんな物を用いてもクリティカル以外の方法でも“K”にいたらしめることができます。生物(特に人間)はそれ程までに弱いものです。例えば、ナイフの達人は鉛筆をナイフのように使った場合、例え鉛筆の火力が－50であったとしても、人1人殺せる可能性があります。

限界ダメージ

ただし、これでは(理論的には)ナイフの神様はポケットナイフ1本で空母も破壊できるということになります。それで武器に限界ダメージを設定しました。武器の限界ダメージはチャートによると100%で最もGOODな目、91のときの対物ダメージポイント5×3＝15が基本ですが、火力の特に大きな物はそれに見合う限界値を設定してあります。純粋な対装甲兵器などはチャートの上限値40を超えることになります。サイボーグなどはまれにこれだけのHPを持つ者がいますが、ゲームに登場するメカの中にはそんなに高いHPを持つものはありません。増加装甲を貫くだけの火力、またはGMがより大きなメカ、生物をシナリオに登場させる場合に備えてのものと解釈してください。また、素手の場合の限界ダメージはそこにも明記されていませんが、人間のSTRの限界値が40ですから、限界まで筋肉強化されたサイボーグは、火力のプラスは30、つまり本来なら.44マグナムまたは7.62㎜ミニガン程度の火力に相当します。しかし、現代においてこういったサイボーグはいまだ実用化されておらず、その能力は未知数です。だからわざと限界値は設定しませんでした。

命中率ということ

命中率は便宜上、こう呼んでいますが、厳密には効果率といったほうが正確です。相手にダメージを与えるのが戦闘の1次的な目的ですから、あたったかどうかより効果があったかどうかが重要なのです。またこれにより様々な武器の特徴がダメージや種別だけでなく、もっとリアルに表現できるようになりました。

飛び道具に関しては、1戦闘ターンは3秒ですから、ピストル類で2～4、SMGで25～50、バルカン砲なら100～300発の弾丸を発射しています。これらの弾が目標にすべて当たるはずがないし、すべてはずれることもないでしょう。さらに12.7㎜などの大きな弾丸は当たらずとも、その風圧で目標に被害を与えることもあります。これが格闘ともなると、その判定はもっと難しくなります。距離による命中修正は、小火器は反動の有無で、ショットガンや連射兵器は反動とばらまき率で、ATライフルなどは反動の大きさが、ミサイルは内蔵センサーが命中率に影響を与えます。ロケット弾の低い命中率は賛否両論あるかと思いますが、その分コストが低いので勘弁してください。悲しいことに極端に命中率の低い兵器はあとで火力をプラスしても大した効果が得られないことがあります。こういった兵器は腕が良ければ(技能値が高ければ)絶大な効果をあげることが多いのです。ここでも達人はその能力を遺憾なく発揮できることでしょう。

クリティカル・アクシデントについて

命中率がどの程度であろうともなるべく10%ずつクリティカル・アクシデントレンジがとれるようにしてあります。命中範囲%の1の位の0または1の目というのはそういった理由からです。命中範囲の20%が特殊な結果になるというのは少し大げさかも知れませんが、よりスリリングな展開をめざした、という結果でもあります。それでも銃器のアクシデントは多くの場合、単なるはずれという結果になるはずです。また、クリティカルはダメージポイント・ルールを使った場合、3倍ダメージとなるので、サイの目によって大きな差が出ることになります。同じクリティカル目でも、素人より達人の繰り出すクリティカルの方が大きいということです。

戦闘のシステムは今までにない斬新なもので、とっつきにくいとか面倒くさいと思われる方もいらっしゃるかも知れません。しかし実はぶっちゃけた話、戦闘はチャートを見ながら技能値でSRするだけでも解決できるのです。その他のこまごまとした修正はすべてオプションですから、好きなオプションルールだけを取り入れ、またはいらないルールをはぶいてプレイすれば、雰囲気を失わずにだいぶ簡略できると思います。極端な話、GMはルールブックから必要最小限のルールを引き出して使うことにしてもかまわないのです。

また、この戦闘チャートはあらゆる状況に対応するようにつくってありますから病気の状態(SUVランクを下げ、ダメージを受けやすい体にする)なども再現できますし、他のワールドで、例えばドラゴンブレス、エナイードレインなどのダメージ判定にも使用できます。

アガルタ　高平 鳴海



Illustration: MITSUAKI SAGIRI



FRONTIER 2150

METAL HEAD

The Role Playing Game of the Frontier

メタルヘッド

マスターズ・マニュアル

MASTER'S MANUAL

METAL HEAD
FRONTIER 2150

メタルヘッド
ーフロンティア　2150ー

CREDITS

SYSTEM DESIGN: NARUMI TAKAHIRA
WORLD DESIGN: TEAM AGARUTA
ADDITIONAL DESIGN: SEI'ICHIRO HIGUCHI
TOSHIHIRO KAWATSURA
KOUICHI WAKATSUKI
BOX ILLUSTRATION: BEN-TEN-DOU
COVER ILLUSTRATION: MITSUAKI SAGIRI
LOGO DESIGN: SHINJI HASE
ILLUSTRATION:
AI YURI (INTRO-COMIC, INTERIOR ILLUSTRATION)
KUMA HOSHIMINO (MUTANT, SAMPLE CHARACTER)
TAMOTSU ICHIMURA (COMPUTER-NETWORK)
MECHANICS DESIGN:
LYNX (COMBAT-SHELL, SHELL-CARRIER, AUTO-PROTECTER, INCECTER, CYBORG, ARMORED CAR, BYCYCLE)
SHINJI HASE (HELICO,MONO-CYCLE,TRIKE,HOVER-TANK,TRUCK)
WEAPON DESIGN:
NODA BROS.
MEGA-CITY DESIGN
TAMOTSU ICHIMURA
SPECIAL THANKS:
TSUNETO ISHIKAWA
KOUTAROU SEKIGUCHI
"FLEGEL" HONMA
TAKASHI MATSUSHIMA
MASAAKI OKIYAMA
BOX DESIGN: RIEKO TSUIKI
COVER LAYOUT: NEXT
CHART BOOK LAYOUT: NAKAHARA DESIGN

TYPESETTING: YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING: HAKUSHINSHIKI SEISAKUJO
EDITING: TOSHIHIRO TAKEDA

Copyright 1990 Hobby Japan Co. Ltd.
Copyright 1990 Agaruta
All rights reserved. No reproduction without author's permission.

4 th Edition 1993.9

マスターズマニュアル
目次

第9章 マスタリングガイド

この《メタルヘッド・ワールド》の世界は、ご存じのとおり、概ねは悲観的、退廃的、世紀末的な要素で構成されています。しかし、それだからこそバイオレンス、ハードボイルド、サイバーパンク的なプレイが楽しめるはずです。もちろんルールブックで世界感が決まっていても、GMによって様々なマスタリングのやり方があるはずです。GMである、貴方のもつ世界感やプレイの雰囲気も、もう少し楽観的でコミカル、またはファンタジックなものになるかも知れません。それはまた新たな発見でもあるし、プレイヤーみんなが納得してさえいれば、素晴らしいことでもあるのです。GMはルールブックにとらわれずに、独自の《メタルヘッド・ワールド》を創造していってください。

ここではあくまで一例的なマスタリングのヒントのほか、補足説明や選択ルールなどを説明します。

[9.1] ハンターと背景

いわゆる設定のうち、いくつかの事柄、特にPCの(キャラクターデータ以外の)背景についてはプレイヤーと協議の上、決めなくてはならないかも知れません。このセクションではワールドのすべてを説明することはしません。PCに密接に関係する背景とPCとのかかわりにだけ説明をとどめておきたいと思います。

[9.1.1] 歴史的背景からみたハンター

ハンターという仕事がどんなものであるかは随所で述べられていますが、ここではもう少し突っ込んだ、資料的な解説をします。

ハンター(と呼べるもの)の歴史は22世紀のはじめごろに始まりました。

2090~2100年頃の地球規模の動乱期は、歴史用語で混乱期と呼ばれています。この動乱で各国家は崩壊し、その機能は失われました。もっとも、政治中枢としての機能は過激な経済戦争によってそれ以前に完全に腐敗しきっていましたが。

一国の首都と地方都市は完全に切り離され、あちこちの小都市に少しずつ人々がより集まって暮らす、暗黒の時代が訪れます。過酷な自然環境だけでなく、ミュータントや暴徒(バンデットの発生)、ときには近隣の小都市の住人までが、残り少ない資源を求めて襲いかかってきます。こうした中で自警団が組織されることは不思議ではありません。たいてい自警団は小都市に取り残された軍人、兵隊や警察官で構成されました。自警団のメンバーは都市の防衛、攻撃の他、都市を存続させるため、遠くはなれた土地まであらゆる資源を取りに行ったものです。

そして誰が最初に言い出したのか、市民たちは街の守り神である彼らを尊敬の念を込めて"ハンター"と呼ぶようになりました。

しばらくして世界が落ち着きを取り戻した頃、巨大企業同士の経済戦争がまたも起こり始めます。力の弱い小都市は生存競争に破れ、次々と廃墟と化してゆきました。つまり小都市の人口は次第に富める都市へと流入し、混乱期が終わる頃には、莫大な生産力を抱えるメガロポリスが形成されていたのです。メガロポリスの形成にも、巨大企業が関与していたのは言うまでもありませんが、人類の種としての存続を考えれば正解だったのかも知れません。人類が本気で宇宙に進出するためにはどうしても膨大な資本力が必要だからです。

メガ=シティはそこに住む人に安全を提供してくれましたが、言い替えれば檻の中の動物のようなものです。市民たちの間に、再び堕落と無気力が横行しはじめます。また行政への不信から、テロをはじめとする犯罪も多くなります。企業にはシティと市民を守る義務があるはずですが、シティの規模はあまりに大きく、また行政を行なうことが企業の本筋でもありませんから、犯罪対策もそこそこにしか講じられないのが現実でした。

企業に養われながら搾取される都市生活に嫌気がさし、従順な子羊であることをやめてしまったのが、一度は歴史から姿を消したはずのハンターです。

混乱期から、メガ=シティが形成される時期までは自警団は都市内で、強い発言力を持っていましたが、平和になるにつれ、その発言力も小さくなっていきました。しかし、今日でも都市間の争いは存在するし、その解決もときとして紛争という形でなされます。また都市間の輸送は危険をともないます。企業にしてみれば、高い戦闘力を持ち、あらゆる技術に精通しているハンターたちを邪魔に思いながらも存続を許すしかないのです。

ハンターたちのうち、特に有力な者の中には、傭兵団を組織した者もいます。実際に紛争が起こった際、ただちに兵の数がそろえられるので、これには最初の頃(都市を守るのに必要なだけ)、企業も協力してくれました。

そして今ではハンターもある程度組織化され、先人たちの手並の鮮やかさから、社会的にも認められるようになってきています。法人のみならず個人が紛争以外のあらゆるもめ事の解決を頼みに来ることが多くなったので、ある意味ではトラブル・コンサルタント的な役割も果たすようになりました。ですから、ハンターたちもそれぞれ自分の得意とする分野をアピールするため、4つのクラスをつくることにしたのです。

[9.1.2] 社会的背景とハンター

ハンターは社会からはどんな目で見られ、どのように扱われているのでしょうか。

大部分の市民はハンターの存在を知っていても、彼らの生活には直接は関係がないため、きわめて無関心です。ただ、ハンターをバンデット、

暴走族またはハッカーなどと同じ、社会のはみ出し者であると決めつけてしまう人が少なくないのも事実です。確かにハンターの請け負う仕事が、いつも他者からみて正義であるわけはないし、ハンターは金を払えばなんでもこなしてくれるプロのはずですから、彼らの意見はあながち間違っているわけではありません。それに数多いハンターの中には、本当に悪質な者がいることも否めません。

ハンターの行動が、世間の常識からみて、正当であろうとなかろうと、ハンターだからという法の規制は世界中の何処にも、いっさいありません。ときとして、小数派が集団の中で、大した理由もなく迫害を受けることがありますが、ハンターがそうした攻撃にさらされないのは、逆に言えば彼らがこの時代で社会に対しある程度の力を持ち、そして貢献していることを示しています。

企業はとくに指導力に優れていたり、技術的に優れたハンターを危険視しているのか、認めているのか、企業の専属として高報酬、好条件でスカウトしたりもします。紛争時に軍事顧問として、またアーミーの指揮を取るのはこうした、フリーランスのコマンダー(おもにバウンサー)です。同じように、大事なデータの番人としてネットライナーが、荒野の地下に眠る資源の発見、開発にはハスラーが、公式都市間輸送にはランドブラスターが、それぞれスカウトされます。

その一方で支配企業あるいは行政府は、市民が従順で無気力であることをよしとしているので、常にハンターの存在を危険で、邪魔な分子であると考えています。ランドブラスターは密輸品を運ぶことが多いし、ネットライナーはコンピュータ犯罪が生業(なりわい)です。またバウンサーのいるところには、必ずドンパチが発生します。行政を担当する者がハンターをうさんくさく思うのは当然の事でしょう。ですから反目し合うことも多いし、嫌がらせをしてくることもあります。仕方のないことですが、もちろんハンターは反社会的な不穏分子では決してありません。ただ彼らは自由に生きていきたいと思っているだけで、その気風が都市の空気にあっていないだけなのです。

それでは、どんな人々がハンターになるのでしょう。出身の面からなら一概に答えは出せません。統計的にみれば中~低い社会身分の出身の者が多いようですが、スラムの貧民出身の者から、巨大企業の重役の御曹司まで、その出身は様々です。ハンターになる者すべてが、その稼ぎ出す大金が目当てではないということです。みんな、その人なりの理由や信念を持ってこの危険な稼業に手を染めています。ただ、いままで述べてきた理由から、ハンターになれば、「かけだし」でも少なくとも中流程度の社会的信用と身分はあると見なされます。アクセスファイバーの所持は、仕事柄必要なだけでなく、身分レベルをも表すのです。

[9 1.3] クラス別にみたハンター

ここでは、各クラスのハンターの役割を、さらに細かに説明します。

ランドブラスター

依頼のあった品物を送り届けることがそのメインの仕事ですが、必ずしも危険(きわめて非合法)な品物を運んでいるわけではありません。

あるシティで生産された物を、手続きなしで別なシティに運び込む行為は、どこでもすべて“密輸”と見なされます。いくら、自給自足が可能なメガ=シティでもすべての製品が、均等に生産されるわけではないし、また支配企業ほど大規模な企業でも、生産が不得意なものは必ず存在するわけで(例えば、テキサナシティのコンピュータ製品の多くは他都市のものです)、あまりにもニーズの多い製品は、特別に輸入されますが、それにしても数は制限されていますし、信じられない関税が掛けられます。安くて、性能のよい製品が行政上の理由で買えない。こんな事が万人に認められるはずがありません。ですから密輸は違法行為ですが、結構歓迎されています。歓迎されているので、いつしか密輸は誰もが認めるところとなり、検問などで見つかっても、そうひどく罰せられることはあまりありません(もちろん運ぶものにもよりますが)。が、都市間の輸送には、常にバンデットやミュータントをはじめとする危険がつきまとっています。そして、こうした厄介でも必要な仕事はすべて、ランドブラスターにまわってくるのです。

つまり、食料品、ドラッグ、サイバーパーツ、メカニック(車体そのもの)など、あらゆる品物がその対象となりえます。トラックなどの所有者はより安全なものを運ぶことも多いでしょうが、バイク乗りなどは、かさばらなくて金になるものを運ぶことが多いため、必然的に普通より「ヤバイ仕事」に首を突っ込むことになりがちなのです。

また都市間の人間の移動は亜軌道シャトルを使うのが普通ですが、(料金は＄1,000くらい)誰かに追われているとか、他のシティへの移動をおおやけに知られたくない理由がある人などもランドブラスターの乗るメカの貨物(失礼！)となります(相場は食料その他込みで＄5,000以上)。

他の仕事としてはコンボイ(トラックの大輸送団)の護衛を依頼されることもあるし、他のバウンサーやハスラーなどの仕事に協力することも多いでしょう。

さらに、無事品物を運んだ後、自分で品物をさばかなければならないこともあるかも知れません。

他のクラスに比べ、ランドブラスターは派手な活躍が期待できます。

蛇足ながら、企業の専属で合法的物品や乗客を運ぶ者はランドブラスターの間では「幌馬車」と呼ばれ、馬鹿にされています。

ネットライナー

基本的に1人仕事なのですが、1人でできそうもない大仕事には数人で協力して取り組むこともあります。仕事中はジャック　イン端子をつないで、ただ居眠りしている様に見えるのですが、サイバースペースに意志を潜入させた彼らは、別の次元で大きな仕事をしているのです。

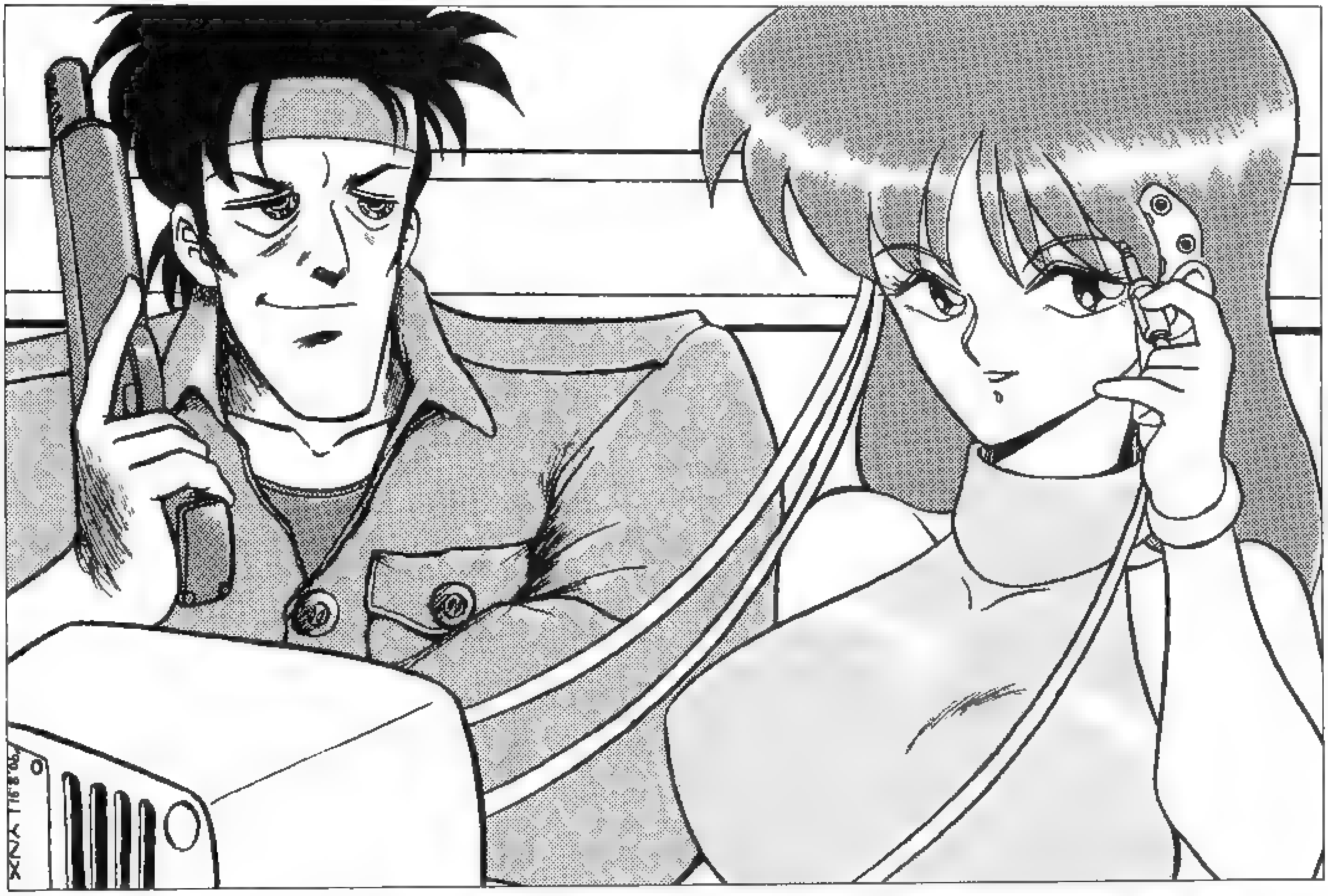
ネットライナーとその仕事に関しては、“サイバースペース”のセクションで詳しく述べたので、ここでは別の面からみたネットライナーの姿を説明したいと思います。

依頼を受けて、コンピュータ情報を盗み出したり、破壊したり、逆にデータを守ったりするのがそのメインの仕事です。しかしこれはあくまでサイバースペースでの仕事であり、彼が1人でも解決しうることです。これだけでは、そこらのハッカーと変わりありません。彼の真の能力は、他のクラスのハンターと組んで仕事をしたときに発揮されますし、また彼も大きな見返りを受けることでしょう。

“サイバースペース”のセクションにあるとおり、すべての情報の80%は、ネットワークを通じて得られることでしょう。PCがどんな行動をするにせよ、情報は常に必要不可欠な要素です。ネットライナーは、この「情報の収集」に関しては、他の追随を許さないでしょう。たずね人、捜しものなどの情報が大きなウェイトを占める仕事はもちろん、例えば、各種取引相場の調査と情報操作を行なったら、ブローカーやランドブラスターに大きな儲けをもたらすことでしょう。さらに、戦闘の際でも、パーティーがピンチに陥ったとき、彼はシステム・ジャックによって、思わぬ逆転のチャンスをPCたちに与えるかも知れません。

そしてネットライナーには、常にAHPをはじめとする敵対者が存在します。サイバースペースで無敵を誇る彼も、現実世界では1人で生きていくことは難しいはずです。敵対者から身を守るためにも、頼もしい味方がどうしても必要なのです。

ネットライナーはイメージファイトに代表されるような仕事のテクニックやその報酬より、仕事を行なうことによって得られる貴重な情報や結果の方がはるかに価値が高いということを認識すべきです。他のハンターと組むと、彼はプレイ全般にわたっての活躍はしにくくなるかも知



れません。それでも他のクラスのハンターたちは、彼が陰の主役であることを認めざるをえないでしょう。

バウンサー

バウンサーはキャラクターとしては単独でも活躍できるでしょうし、他のどのハンターと組んでも、どこかに必ず活躍できる所がある、オイシイクラスです。

なんといっても物騒なこの世界ですから、戦闘技術を持つ者はどこへ行っても食べるに困りません。ですからバウンサーはハンターの中でも、もっともスタンダードなクラスで、人数も多いとされています。おまけにバウンサーは、仕事を始めるにあたって、大した元手も必要ありません。なんと言ってもその体と、持てる戦闘技術が一番の資本ですから。

メガ＝シティ内で仕事をさがすなら、暗殺、用心棒、素行調査……など挙げたらきりがないし、また司法機関には十分な数の人員がいないことが多いので、腕が良ければカウンターテロ作戦の要員や、臨時の機動隊員として雇われるかもしれません。

シティ外での仕事なら紛争時の傭兵として、またコンボイの護衛などに雇われたりするでしょう。安定した収入を得たいなら傭兵団に入るのも手ですし、ベテランともなれば、戦闘インストラクターや、最新兵器を装備したアーミーのコマンダーとして企業に雇われることもあります。

他のクラスのキャラクターとパーティーを組むなら、いつでもどこでも頼りにされる存在となるでしょう。

良いことずくめのようですが、ハンターの中で、もっとも死亡率が高いのもバウンサーであることも忘れてはならない事実です。そしてベテランと呼ばれるほどのバウンサーたちのほとんどは、体のどこかしらをサイバー化しています。望むと望まざるにかかわらず、バウンサーはその体を一部にせよ機械化しなければ生き残れないのかも知れません。そして、とくに用心棒や傭兵稼業を続けていれば、昨日までの友と戦わねばならないという状況もいつかあるでしょうし、恨みもない他人を殺さなければならないこともあるでしょう。それでも、いったん引き受けた仕事は遂行せねばなりません。できなければ、最初からバウンサーなど選んではいけないのです。

ハスラー

ハスラーはランドブラスター、ネットライナー、バウンサーら、他のクラスの能力すべてを備え持つ素質があり、またすべての能力なくしてはやっていけないクラスです。依頼を受けてから仕事を始めるより、自分で儲け話を見つけてくる方がよりハスラーらしいやり方といえます。

一般的なハスラー像は、相棒がいたとしてもせいぜいAI付きの愛車か、アンドロイド、そうでなければ愛用の銃を相棒と信じているような、ハードボイルドを絵に描いたような一匹狼、そんな感じです。そしてそんなイメージも彼らの好む仕事から連想されたのかも知れません。

ハスラー独自の仕事のひとつは、トレジャーハンティングです。混乱期まで地球の大部分の地域には人類が生活し、その生活圏にはあらゆる種類の資源（放射性物質、工業資源や製品、特にレアメタル、そのほかエネルギー資源）が膨大に蓄積されていたはずです。これらの資源はいまだに廃虚、地下、海底などに埋まったままです。こうした眠れるお宝をサルベージしてくることをトレジャーハントといいます。お宝は旧世紀の遺産の他にも、紛争地域（スクラップ）、保護森林（動物、木材など）でも見つかります。もちろん危険なのは言うまでもありませんが、変わったところでは、昔の戦略基地に残る、核弾頭などもアーミーが引き取ってくれます。何しろ戦略兵器の製造は条約で禁止されているので、貴重な

遺産と考えられているのです。

もうひとつの仕事は、バウンティハンティングです。賞金稼ぎはハスラーだけに許された特権で、彼らはバンデット、テロリストをはじめとする賞金首を捜して、コンクリートジャングルや汚染された荒野を駆けるのです。トレジャーハント、バウンティハントについてはカラムもあわせて参照してください。

ハスラーのこうした生きざまは、ゴールドラッシュの頃の西部のガンマンにも似ています。

オールマイティということは、逆に考えれば他のクラスのハンターに比べ、より優れた能力を持っていないということになるかも知れません。器用貧乏という言葉もあります。しかしパーティの中では、こうした便利屋は重宝されるに違いありません。もちろんキャラクターメイクしたばかりの半人前のキャラクターにすべての能力を要求するのは酷というものです。ハスラーをつくるときは、他の3種のハンターのどれかに近い能力を与えた方が無難でしょう。他の能力は、生き延びていれば上がるのですから。

トレジャーハント・バウンティハント

①トレジャーハント

持ち帰った放射性物質、レアメタル、電子パーツ、時には木材などはダウンタウンにある取引所でそのときの相場で引き取ってくれます。ただし保護指定を受けている木材、小動物は儲けが大きい代わり、当局の目も厳しいので手を出さない方が無難でしょう。

②バウンティハント

ハスラーだけはバンデットを倒すと賞金が出ることになっています。下っ端は倒しても1人$100くらいにしかなりません。中級の幹部くらいになると、$3,000以上の賞金が出ます。賞金の支払いは、各シティの管理事務所で行なわれるので、その証拠を記録カメラに収めておかなければなりません。市販のハンディビデオカメラは車載兵器などに簡単に取り付けられるようになっています。

ブローカー

年老いたり、仕事に差し支えるほどの大怪我、または商売の元手を稼ぎ出したなどの理由があるハンターは引退し、ブローカーと呼ばれる、闇商人に職業がえします。典型的なブローカー像は、ダウンタウン辺りにハンター相手の酒場を経営している、偏屈または強欲なおやじというところでしょう。

ブローカーとしての腕の良さは、抱えているハンターの質と数で決ってくるといわれています。また縄張り意識が強く、悪質なブローカーになると、抱えているハンターをけしかけあったりして、抗争事件に発展することもよくあります。

ブローカーは商人と言ってしまえばそれまでですが、彼らのなかには商売よりも若手のハンターたちを陰ながらバックアップしてやろうという意識を持っている者もいます。ハンターは自由業で、優れた技術を持っていますから、職人気質な面があるのは理解できるでしょう。職人は自分の子に後を継いでもらいたいと思うのが普通です。

しかし、もちろんハンター稼業は、世襲制ではありません。命を落とすかも知れない危険な仕事に就いてほしいと思う親が果たしているでしょうか。2世のハンターがまったくいないと言うわけでもないのですが(父の形見のホバータンクで仕事をする、なんていうキャラクターもかっこいいですね)。年季の入ったハンターでもあるブローカーにとって、若いかけだしのハンターたちはまるで息子のように、または自分の若い頃の姿を見ているかのように思えるのでしょう。

ですからプレイの進行を司(つかさど)るGMにとっては、ブローカーはNPCとして存在していた方が本当は都合が良いのです。それに、主な仕事はマネージメントであり、あまりあちこち動き回るのも不自然です。まあ、それはそれとして、パーティーを組んだ場合、そのなかの誰か(ネットライナーかハスラーあたり)が、マネージャーという形でブローカー的な役割をする(仕事を持ってくる、品物をさばく)のは面白いアイデアだと思います。

ギルド

正式には、バウンサー管理協会とか、ハスラー管理協会といい、各シティのあちこちに管理事務所があります。この組織は正式に認められている公的組織で、社会的にも力があります。ただしいつでもPCの味方とは限りませんが。

この組織は中世の職人組合になぞらえてギルドと呼ばれます。ギルドは各ハンターから入会金を受け取り、会員証を渡します(アクセスファイバーに記録する)。これによりハンターは、キャラクターメイキングのセクションにあるような、買物の際の割引などの特典が受けられるようになります。ただ残念なことに、各ギルドの流通ルートの問題で、買物のとき、定価より高くなる品物もあります。それでも、ブラックマーケット以外での定価よりは格段に安いのですが。その他ギルドは、ちょっとした犯罪のもみ消しや仕事の斡旋などもしてくれます。

PCは全員入会しなくてはなりません(キャラクターメイクの時点で入会済みとします)。入会していない未登録のハンターは身分が保証されず、シティの検問で何の理由もなく捕まったりします。入会した後の会員費は微々たるものなので、PCは気にする必要はありません。

[9.2] マスタリングのヒント

貴方はこれからさっそくオリジナルシナリオの作成に取りかかるのでしょうか。それとも付属のシナリオをプレイするのでしょうか。いずれにせよ、プレイを始める前に決めなくてはならないことが、いくつかあります。このセクションではマスタリングに関してのヒントと、プレイに際して必要な設定などを挙げていきます。

PCの目標と行動指針

一般的にキャラクターの目標は「なるべく早く月面都市に移住すること」です。それにはおもに2とおりの方法があります。

① 財産を増やし、月面の住居と市民権を買うこと。

② 月面都市で使ってもらえるほどまで何らかの技術を磨くこと。

言ってみれば月面都市政府は一部の大金持ちと、すぐれた技術者にしか市民権を与えないのです。

しかしハンターのすべてが、金のためとはいえ、こんな危険な仕事を生業としている訳ではないでしょう。また月面に移住できるほどの大金を、どう使うかは彼の自由なのですから、PCがそれぞれ違う人生目標を持っていたほうが、より現実的というものです。

月面移住以外の、PCの究極の「生きる目的」の一例をあげるとすれば、現在の社会体制の変革の推進(リベラルな革命家)、月面都市への移住という無責任な目標でなく地球の環境改善を信じ、その運動に協力すること、また強力な傭兵団を創設し、指揮したい人などもいるかも知れません。

段階的な目標としてはハンターとしての腕を上げたり(クラスアップを当面の目標にする)、一流のハンターとして名を馳せる(グランド・マスターを目指す)などが挙げられます。これはルールとして、別のセクションで説明してあります。

目標設定は強制ではありませんが、目標があればPCの普段の行動指針も決まって来るでしょうし、目標がないとプレイの面白味も半減してしま

います。GMはなるべく目標の設定をプレイヤーに勧めてください。

[9.2.1] PCの活動舞台

メタルヘッド・ワールドの主な印象は巨大都市と荒野の2つに分けられます。この2つはあまりにかけ離れた印象だと感じるでしょうし、場所によって行動を大きく制約されるキャラクターもいるかも知れません。

キャンペーンゲームを行なうつもりなら、パーティーを組ませた上で、この広大なワールドのすべてを使うべきですが、単発シナリオなら、GMはプレイヤーと協議の上で、もしくはプレイヤーが選んだキャラクタークラスにあわせて、都市と荒野のどちらかを主な活動舞台に選ぶべきです。なぜなら、例えばせせこましいシティ内ではランドブラスターは車を自由に走らせたり、大型火器を撃ちまくるわけにはいきません。同じようにコンピューターがない荒野では、ネットライナーはサイバースペースに侵入できません。もちろんシティ内にはハイウェイがあるし、荒野では衛星無線機などを使えば、彼らも活躍はできるでしょうが、その能力を十分に発揮するのは難しいかも知れませんし、また不本意かも知れません。シティ内でのシナリオでも、内容がサイバースペース侵入かそれともシティ・バトルがメインなのかによって活躍できるキャラクターが違います。

とりあえずは、これさえ決めてしまえばオリジナルシナリオをプレイするにせよ、付属のシナリオをプレイするにせよ問題はないと思います。

ただし、貴方のシナリオに、北米3都市それぞれの独特の風土、街並、政策や方針などがかかわったり、反映されているなら、PCの(キャラクターデータ以外の)設定を決めなくてはならないかも知れません。とくにPC(たち)がどこに活動の拠点をおいているのか、今回のシナリオはどこのシティからスタートするのかなどを決定しておくべきでしょう。

[9.2.2] シナリオの導入部

特にオリジナルシナリオをプレイする際、GMは導入部でどうPCを誘導するか頭を悩ませるかも知れません。導入部の例として以下のやり方が挙げられるでしょう。

① NPCあるいはPCのブローカーなどを通じて正式に仕事を依頼する。

② 仕事中または仕事をしていないときに何らかの事件に巻き込まれる。

③ ブローカーを通さず、直接依頼主が現れ、仕事を依頼、もしくは強制する。

④ 儲け話の情報を流し、PCがそれに飛びつくのを待つ。

[9.2.3] シナリオのヒントと展開

おもに単発シナリオを作成するときのヒントと展開をキャラクタークラスごとに挙げておきます。

ランドブラスター

荒野において、荷を運ぶ邪魔をするミュータント、奪おうとするバンデットとのチェイスがメインとなるでしょう。また、運んでいる荷がとくに非合法な品物(木製品、小動物、企業の機密に関わる製品、新兵器、重要な人物など)なら、それを取り締まる司法当局も相手にしなければなりません。

背景のセクションにあった、バトルラリー、ブラッディゲーム、モーターホッケーなどに出場する(罠にはまって無理やりとか)というシナリオも面白いでしょう。

ネットライナー

PCがネットライナー、ハスラーだけなら活動舞台がサイバースペース



だけでもシナリオはつくれます。ただシナリオの深みを出したいと思うなら、そこがGMの腕の見せどころでしょう。依頼主がなぜ仕事を依頼してくるのか？　その辺りからイメージを膨らませることです。簡単な例を挙げるとすれば、企業の1つが競合相手を出し抜くために仕事を依頼してくる、などはごく典型的なパターンです。目標のデータを持ち帰り、ほっとするのも束の間、何者かに雇われた暗殺者がPCを殺しにやってくる……そんなクライマックスもまた一興でしょう。

他には、ジャック　イン中に偶然、手にいれた極秘データをめぐって事件が起こるとか、アクセス中に出会った、命を狙われている令嬢を助けに行くなどの心あたたまる(?)ストーリーも考えられます。

バウンサー

戦闘屋ですから、シナリオのアイディアもここで述べるまでもなく、たくさん出てくると思います。

RPGは本来ストーリーを楽しむゲームですが、メタルヘッド・ワールドには、多彩な戦闘ルール・オプション、メカニック、武器が用意されていますから、戦闘を楽しむという要素もシステムに多く含まれています。特にバウンサーは戦闘技能も豊富に持っていますから、ただ撃ちまくる、斬りまくるだけでなく、映画の主人公のように音もなく敵を倒したり、トラップを張ったり、頭を使ったプレイを楽しんでほしいものです。

ハスラー

これまで解説した他のハンターの仕事もこなせますが、ハスラーだけの仕事となると、トレジャーハント、バウンティハントを行なうというのが話作りの柱となります(ワールドマップなどを参考にしてください)。ミュータントの巣となった地下のミサイル基地や、ゴーストタウンのバンデットのアジトに乗り込む、などの話は盛り上がること請け合いです。

ただし、長期間シティを離れて、過酷な冒険をするので、十分に武装したメカは当然必要ですし、ある程度の人数もいないと、こういったシナリオをプレイするのは難しいかもしれません。

[9.2.4] どのくらいの報酬を与えたら良いのか

2150年現在、月面に移住するためには最低1千万ドル必要と言われており、その資産の少なくとも20%は、月面に進出した大企業の株券でなくてはならないとされています。

ただし、これはやっと暮らしていけるだけの資金で、月面で楽に暮らすには1億ドル以上必要と言われています。

つまり、PCは少なくとも800万ドルの現金と200万ドル分の株券を手に入れなければならないのです。株券は額面よりはるかに高い価値があると考えられ、取引の支払いの際、株券が使われる事も良くあります。が、PCにとっては手に入れにくい物です。

ところで、PCに1回当りどの位の報酬を与えたら良いのでしょうか。1ドル(＝1ワールドダラー)は、現在の日本円にして100円くらいの価値なので、並の仕事なら5千ドルから3万ドルの範囲、一生に一度の大仕事なら50万から100万ドルくらいの報酬額が適当でしょう。

なお、PCの普段の生活費については定収入がない上、1回の仕事の報酬が大きいのであまり考えなくて結構です。

さらに現金や株券以外でも、一部の高価なドラッグ、レアメタル、金塊、電子パーツが取引に使われます。取引の相手によっては、こうした物品の方が喜ばれる場合もあります。また、これらの価値は取引相場次第で上下します。価値が上下する原因としては、異常気象、紛争による各種運輸航路の封鎖や、企業間(＝シティ間)の経済戦争などが挙げられます。

また、オンライン社会以前の古貨はダウンタウンでしか通用しませんが、小口の取引ではいまだに多く使用されています。

[9.2.5] タウンと森林の設定

タウンとはメガ＝シティ以外の小都市(村かも)全般のことです。

タウンについては、他のセクションでも、あまり詳しく述べられていませんが、おもに3つの形態があります。

①旧世紀の小都市の生き残り：ほとんどの人間はメガ＝シティに移住してしまったが、頑固に残っている人々もいる。残らなくてはならないなんらかの理由があるのかも知れない。たいていは貧しいが自給自足の生活をしており、よそ者を嫌う傾向がある。

②鉱山・軍事的要所の守備のための町：敵対メガ＝シティ、テロリスト、バンデットなどへの牽制のためつくられた。メガ＝シティから派遣された技術者、守備隊とその家族で構成されている。ハンターには冷たい。

③宗教的理由・バンデットの巣窟：新興宗教のコミューン、バンデット、テロリスト、ゲリラのなどのアジト。このタウンに近よることは死を意味する。

タウンはワールドマップにも位置は示されていません。実際、②のタウン以外の情報はメガ＝シティではほとんど仕入れることはできません。シティ行政府をはじめ、ほとんどの人はこれらのタウンのことはまったく気にかけていないからです。とくに①はいわゆる「ロスト・タウン」で、3種の中では割合でいえば一番、数が多いはずですが、住民が隠れるように住んでいることが多いので発見しにくいのです。それから、タウンはタウンでも人間ではないもの(ミュータント)が住んでいる場合もあります。

タウンについては、GMがプレイの上で必要と思ったとき、その位置、規模、その他を好きなように設定してください。ただし、1つだけ忘れてはならないことは、荒野で人間が生活していくには、普通、シェルターなどのNBC防御設備が必要だということです。

たとえば、荒野でバンデットに襲われてメカが大破したとき、こうしたタウンを発見できれば遭難しないですむかも知れません。もちろんシナリオのネタに使うこともできます。ハスラーが乗りこまんとするバンデットのアジト、レアメタルが置き忘れられた廃坑の町、邪神を崇める狂気の町、環境汚染が回復しておりそのうえ住民全員が若い女性という夢のような町(！)など、タウンを1つ設定するだけでシナリオが1本できるでしょう。

仕事として軍事基地のタウンに物資を運ぶキャラバンに加わるというシナリオも面白いでしょう。

また、タウンと同じように、森林もGMが好きな場所に好きな規模(あまり大きすぎてはいけませんが)に設定して、シナリオに使ってください。今や人類共通の聖地となった森林の情報(特にその位置)は、メガ＝シティ内では完全に機密扱いとなっており、PCは簡単には森林に行く事はできません。もし運よく、位置がわかったとしても、そこは強力な自動メカによって守られています。

[9.2.6] GMへの注意

このゲームは他のRPGに比べ様々な能力、特に戦闘時の個人の戦力差が大きくなりがちです。

原因としては

a：サイバー化などによる能力値アップが容易なこと。

b：使用できる武器、メカが強力であること。

などがあげられます。特に武器の火力は大変な差がつくので、GMはバランスに気をつけてください。

要はPCに敵対する連中を強くし過ぎないこと。それからPCも金さえあれば、あっという間にパワーアップできますから、ある程度プレイをこなしたら、今度は敵が弱くなり過ぎないように注意してください。

戦闘ルールでSUV制を使っていれば、PCはよく怪我はするものの、あっという間に死亡することはそう多くないはずです。



[9.3] 買物,修理,改造について

① すべてのアイテムはブラックマーケットでの標準価格です。価格は物資の流通の具合いでかなり変動するため(特にドラッグ、サイバーパーツなど)GMは慣れてきたら、そうした変動した価格もゲームに取り入れてください(だいたい、原価の0.5〜3倍が適当でしょう)。

② すべてのアイテムの下取りは5割が目安です。特に貴重な物品はこの限りではありません。

③ PCが手に入れた株券、電子パーツ、サイバーパーツ、ドラッグなどを売りたいと言ったときは、上記の事を頭に入れて換金してください。特に株券は変動が他より大きい(0.2〜10倍くらいまで)ので財テクを勧めるのも良いかも知れません。

④ MADのパーツの車体への取り付け、サイバー・パーツの身体への取り付け手術などはそれぞれモーターショップ、ボディクリニックで行なわれるか、適当な設備のある場所で、PCの手によってそれぞれ〈メカニック〉、〈医術〉を用いて(最低30%必要)スキルロール(SR2)で行なってください。

モーターショップ、ボディクリニックを利用するときはそれなりの手数料を支払わなければなりません。目安としてパーツの10%ほどが適当でしょう。

なお、装甲板について、例えばバイクから装甲車に付け換えることは常識で考えて無理がありますが、どうしてもしたければ〈素材工学〉を使い、溶接設備のあるところで行なってください。

⑤ HP3以上の兵器および、HPが0になっていないメカはは修理が可能です。緊急時は各種メカニクススキルでHPを1D6、MVやREFは1段階ましな所まで回復させる事ができますが、完全に修理するにはモーターショップ(サイバーパーツはボディクリニック)に持ち込まねばなりません。総HPの半分までのダメージはそのメカ、兵器の価格の50%の費用、それ以上は80%の費用がかかります。修理にかかる時間はものにもよりますが最大1週間くらいです。

[9.4] 犯罪とモラル

既にご存じのようにこのワールドでは犯罪の発生は日常茶飯事(今日のアメリカの都市より多い)です。窃盗、強盗、傷害、殺人、誘拐、そして、ハッキング……。社会不安は高まっていますが、一般市民の犯罪に対するモラルが現代に比べて低いというわけでなく、つまり何の理由もなく隣人が襲いかかってくることはないので安心してください。刑罰に関しては現代と少し違います。

PCがゲームの中でやむを得ず法に触れることをすることもあるでしょう。シティの外は「無法地帯」なので、そこでのPCの行動はGMの良識の範囲をこえていなければ「天罰」を下す必要はありませんが、メガ・シティ内で違法行為をして、それがポリスなどに見つかったのなら、罰せられるかも知れません。

重犯罪に関しては裁判が行なわれるので、必ずしも表のとおりにはならず、状況が良ければ無罪ということも考えられます。

[9.4.1] 犯罪の種類

軽犯罪：交通違反からちょっとした窃盗、スリ、怪我の少ない暴行傷害(主にケンカ)などが入ります。ハッキングもデータバンクの入口に侵入しただけなら、軽犯罪で済みます。また禁制品の密輸が発覚した場合でも、よほど重大な物でないかぎりここに入ります。

中犯罪：社会的地位のある人でないかぎり、この程度までの犯罪の刑罰を受けても何とか社会復帰できます。強盗、傷害、悪質でない、または故意でない殺人、そして、大方のハッキング犯罪、重大な密輸犯罪などが入ります。殺人に関してはよほど過剰でなければ正当防衛の主張で無罪にすることができるかも知れません。

重犯罪：要人の殺害、汚職、悪質な殺人、政治犯(テロリストなど)、重大なハッキング犯罪(都市機能を停止させるなど)、木製品・動物などの密猟者を含む自然破壊犯罪、スパイ行為などの最大限の犯罪です。こうした重犯罪者は精神修正刑(洗脳)か、シティからの追放刑のどちらかの選択を迫られます。死刑が廃止されてからしばらくは無期懲役刑が極刑だったのですが、服役者を収容する刑務所の不足と、どんどん増える重犯罪者に対応できなくなり、今の形になったのです。従ってこの時代の刑務所といえば最高でも10年の服役をする、中犯罪者だけが行くところとなっています。

精神修正刑はちょっとした洗脳が済んだ後、罪は許されるものなのですが、何かのはずみで再び罪を犯すケースが多いと言われています。

追放刑は追放された後、シティに入ろうとすると射殺されることになっています。この刑がバンデットの大きな発生原因になっていることはいうまでもありません。

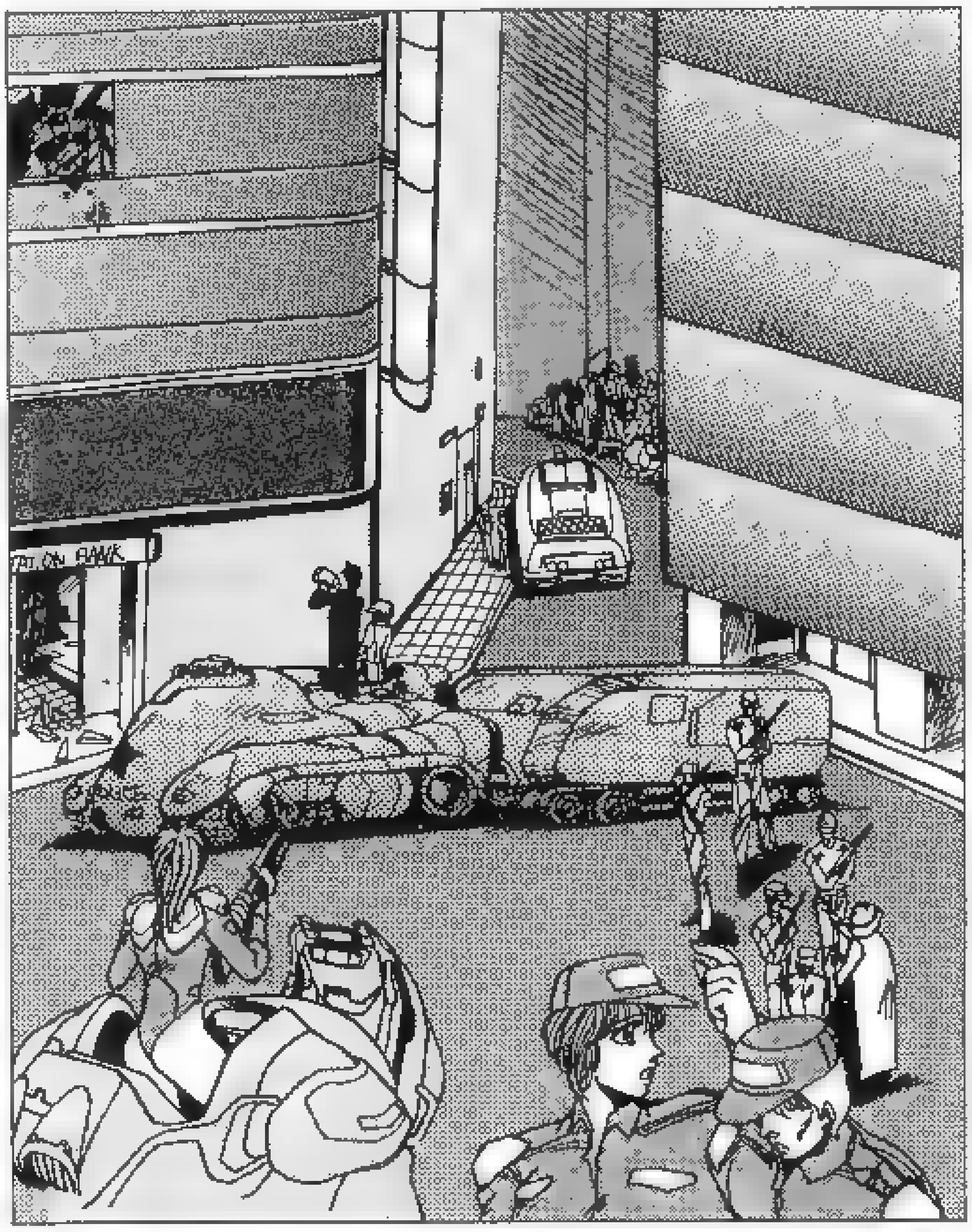
殺人に関しては、シティ間、またはシティ内の企業間の紛争で起こるものはもちろん、なんらかの抗争で、雇われたバウンサー同士がシティ内で戦うことも多いでしょう。こうした状況での犯罪は(もちろん罪は問われますが)、雇主が事後処理をしてくれるのでたいていもみ消されるものです。余り気にする必要はないでしょう。

刑罰表

軽犯罪
　＄10,000以下の罰金、または6ヵ月以下の懲役。

中犯罪
　＄10,000以上の罰金、または3年以上の懲役。

重犯罪
　精神修正刑。もしくは、追放刑。



[9.4.2] メガ=シティの保安

メガ シティ内での犯罪の発生率と件数は無法地帯と見まごうほどのものですが、シティの全域で平均的に犯罪が起こっているわけではありません。

どこのメガ=シティもその都市構造は似たようなもので、都市機能中枢のある中央ブロックを囲むように居住、工業用などの区画が存在し、さらに最外郭をダウンタウンや、難民キャンプが取り巻いています。そして犯罪の発生も中枢から遠ざかるほど多くなるのです。

たとえ誰であろうと、あまりにも広大なメガ=シティのセキュリティのすべてを完全に管理していくことは事実上不可能です。特にシティの最外郭のラインはとてつもない長さになりますから、まったく野放しの状態と言っても過言ではありません。指名手配中のテロリストはもちろん、追放刑を受けた重犯罪人(=バンデット)などはシティにはいると射殺されることになっていますが、よほど大物でないかぎり、ダウンタウンまでなら自由に出入りできるのが現状です。これに比べ、中央ブロックはほぼ完璧な犯罪対策がなされています。

一般にセキュリティ・システムの内訳には、ポリスロボットの定期的な巡回、ブロック、セクションごとの検問などがあり、事が起こってから(テロ、暴動など)はSWAT、RP(ライオットポリス:機動隊のようなもの)などが迅速に対応します。セキュリティについてはワールドガイド、シティマップの方も参照して、あわせて参考としてください。

[9.5] ランク

ランクアップはPCの誰もの当面の目標として存在します。ランクはハンターとしての腕の良さを一言であらわすものですから、ランクが上がれば上がるほど、依頼される仕事の内容もより困難を極め、その代わり莫大な報酬も約束されるようになります。また、依頼主の裏切りも少なくなり、情報も集めやすくなるはずです。高ランクのハンターはそれなりの信用度も身につけているし、何より、腕の良いハンターを敵にまわすのは明らかに厄介だからです。

GMは、話作りで必要であれば、条件を満たしていなくてもPCをランクアップさせてかまいませんし、ハンターにランクなど必要ないと思ったなら、このルールを採用しなくてもかまいません。

[9 5 1] ユニオンについて

ランクの解説の前に、まずユニオンという組織のことを説明しなければなりません。

ユニオンは一言で言うなら、ギルドの上位組織です。ギルドはハンターの各職種ごとにあり、ハンターたちに様々な恩恵を与えてくれるわけですが、ユニオンは主に各ギルドへの援助を目的とした組織です。構成人員は引退した有名なハンターたちであり、世界中に支部があります。ただし、本部は設定されていません。北米大陸にはユニオンはただ1ヵ所、ロサンジェルスの東400kmの旧ラスベガス市にあるだけです。営利団体ではありませんが、構成している人員が大物ばかりなので、ギルド以上に社会的に認められており、また、一般に知られていない技術や、過去に忘れ去られた科学技術を秘匿しているとも言われています。

ただし、知名度自体はあまり高くありません。一般の人々は知らない人の方が多いのです。

メガシティ内にその事務所などがまったくないこと、ハンターやギルドのバックアップだけを行なっているからでしょう。

さて、ハンターであるPCたちにユニオンは何をしてくれるかというと、一番大きなものは、仕事の斡旋でしょう。

もちろん、ブローカーが単独で仕事を持って来るかまたは、ギルドからの斡旋というのがハンターが仕事を受けるときの定石ですが、その中の何割かはユニオンから来た仕事でしょうし、大口の仕事、例えば紛争の傭兵募集、大輸送団のエスコートなど正体のはっきりしている(口止め料なしの)ものはたいていユニオンが依頼を受け、募集しているものです。

また、小口の仕事はラスベガスの人事管理コンピュータ《インフォニット》が適当と思われるハンターを選出し、直接あるいは、ブローカー経由で依頼してきます。

このときの選出の目安として、またより優秀なハンターの育成を目的として、ユニオンでは、ハンターのランク分けを行なっています。

ランク分けは本人の望むと望まざるとにかかわらず行なわれますが、それによってペナルティを受けることはまったくありません(もちろん上位ランクの者が下位ランクの者に命令することなどもできません)。またそれぞれのランクに対応して様々な特典が用意されています。

[9.5.2] ランクアップの条件

ランクにはAからEまで5段階あり、PCはランクEからスタートします。より上のランクにはそれぞれの条件を満たすことで上がれますが、一度に2ランクアップすることはできません(最低1回の「仕事」をしなければなりません)。PCには条件を満たしたときのプレイの最後にユニオンから、通達がくることになります。特典のすべてはユニオンの施設のあるラスベガスで受け取ることになります(GMはここでシナリオを1本つくることができます)。もちろんそのときの滞在費は無料です。この特典は強制ではありません。

ランクDの条件

ランドブラスター(LB):地上車全般スキル、またはコンバットシェル操作スキルが100%を超えていること。

ネットライナー(NL):エレクトロニクス、ソフトプログラム、イメージファイトのどれかが100%を超えていること。

バウンサー(B),ハスラー(H):公用語、アクセスを除くスキルのどれかが100%を超えていること。

特典

①ユニオン訓練センターでの、エキスパートによる技術レクチャー(7日間):下記のスキルグループから未取得のスキルに限り3種、30%ずつ取得できる(能力修正は別)。

LB :テクニカル、ナビゲート、ウェポンの3グループから。

NL :ランゲージ、サイエンス・メディカル、エージェントの3グループから。

B :ミリタリー、ウェポン、ファイトの3グループから。

H :自由選択

②社会的身分の上昇

PCのEDUが9以下だったなら2ポイント上昇させる。

ランクCの条件

全クラス共通:能力値のどれかが18以上であること。サイバーによるものでも可。

LB,H :公用語、アクセスを除く取得スキルのうち61%以上のものが10種以上あること。

NL,B :公用語、アクセスを除く取得スキルのうち61%以上のものが11種以上あること。

特典

①特別人間ドックでの治療

ドラッグの乱用によって上昇したバーサーク値をもとにもどす、その他の肉体、精神の疾患があれば完全に治療する。

②PCの買物

キャラクターによっては、今まで2倍価格でしか買えなかったものはすべて定価で買えるようになる。買えないもの、または割引だったものはそのまま。
③プレゼント
豪華木製グリップのネーム入りコンバットナイフ、およびユニオンシンボルマーク入りカスタムガン。.45Calカートレスカスタム　距離修正のみ　0・－20・－30とする。

ランクBの条件
全クラス共通：アクセスをのぞいて100%を超えるスキルが6種以上あること。
LB ：ナビゲートグループのスキルをすべて取得していること
NL ：サイエンス・メディカルまたはエージェントグループのスキルをすべて取得していること。
B　：ミリタリー、ウェポン、ファイトグループのうち2つのグループのスキルをすべて取得していること
H　：どれか1グループのスキルをすべて取得していること
特典
①ユニオン訓練所でのエキスパートによるハードトレーニング(15日間)：取得しているスキルのうち、どれでも1つを100%にする(能力値修正込み)。
②インストラクターの資格
ユニオン訓練所や、各地のCDAの訓練所でインストラクター(教官)をする資格及び推薦を得る。危険もなく元手もいらない仕事で、報酬は1日＄1,000~3,000程度。
③各種アイテムの無期限貸与
下記のうちから1つだけ。既に持っているものばかりなら貸してもらえない。無期限なので、もらうのと同じことだが、不要になったからといって売却はできない。紛失、破壊はしかたないが、不要のときはユニオンに返却する。また普段使っていないのなら、これも返却を要求される。
LB ：大型ホバータンク(8万ドル相当)または20㎜バルカン(4万ドル相当)
NL ：アラクネMkI(5万ドル相当)またはウィルスソフト・バンパイヤ(10万ドル相当)
B　：フルボーグ・バイパーへの脳移植(11万ドル相当)またはレーザーブレード(5万ドル相当)
H　：上記のうちからどれか1つ



ランクAの条件
全クラス共通：DEX、SYM、WIL、のどれかが18であること。
取得しているスキルのうち200%を超えるものが2つ以上あること
そして、ユニオンの審査(GMの裁量)
特典
①社会的身分の上昇
PCのEDUが15以下だったなら1D3分上昇させる。
②全世界のメガ二シティのフリーパスポート
あらゆる公共交通機関を無料で使用でき、よほどの事がないかぎり、検問で停められたり、積荷を調べられたりすることはない。
③グランドマスターの証
豪華エングレーブ(彫刻)入りの単分子ナイフ、およびプラチナの台座にダイヤモンドのちりばめられたジャック・イン／サイバーリンク端子×1。
単分子ナイフの刃に彫刻をいれることは難しい技術で贋物を造ることはできない。おそらくユニオンの秘匿している技術を駆使したものだろう。この2つは最高のハンターであることを証明し、これを所持するものを"グランド・マスター"という。

[9.6] 選択ルール

これまでにも随所で、基本ルールに付随して選択ルールを説明してきました(射撃のオート、バースト射撃など)が、プレイの展開上、手順が面倒なルールだなと、GMが感じたら、自由に変更しても結構です。ただし、バランスを十分に考えてください。
このセクションでは、様々なアドバイス的なルールの変更について説明します。

[9.6.1] AR、SRの振り合い

PCの行動は、プレイヤーまたはGMがロールすることで、成否は決定されますが、NPCなどとサイコロを振りあうこともできます。例えばアームレスリングをするとしましょう。STR値は1人が16、もう1人は12とします。これで両者がARを行ない、より良い結果を出した方が勝つ、こうすればより迫力が増すでしょう。同じように誘惑スキルを使って2人のプレイボーイが1人の美女をおとそうと狙っている場合にも使えますね。

[9.6.2] SRおよび戦闘時の命中について

1：例えば2者が戦闘をしている場合。2者とも戦闘スキルが低いときは、命中しにくく、またダメージも出にくくなります。こうした状況はイライラするだけでクリティカル目が出るのを待つしかなくなります。こんな時は、戦闘している両者およびGMが同意すればお互いの命中率を



同じだけ増やすことができます(例えば+50%ずつ加えようとか)。肉を切らせて骨を断つということですね。

2．今度は同じく2者がサイバースペース内で戦っているとしましょう。1人はイメージファイトスキル180%、もう1人は70%とします。こういうとき180%の人は自ら、SR難易度を上げることで相手を不利にすることができます。今度は逆により高い技術とか防御に重点をおくことで相手より優位に立とうとするわけです。例えば、SR½と宣言すれば90%と35%の振合いになるわけです。こうすれば、より安全に相手を倒すことができます。

このルールは相手より成功%が高ければ、誰でも(たとえ自身のスキルが30%でも)試みることができます。特に荒野などで強烈な毒をもつミュータント相手のときなどに有効でしょう。

この2つの選択ルールは戦闘以外の局面でも使ってみてください。

[9.6.3] HP制について

PCにはSUV、HP2種のパラメーターが設定してあるので、SUV制の心理チェックが面倒だとか、いまひとつピンとこない場合は、GM、プレイヤー同意の上でHP制を使ってプレイしてください。

PCの基本HPは2D6+STR修正値です。ただし最低値は+3とし、上限値はありません。

被害の算出はメカと同じように戦闘チャートの対物欄を見て決定します。ただし、心理チェックがない代わり、死の危険は大きくなると思います。特に爆発物は全身にダメージを与えるので、あっという間にHPがなくなります。

負傷ルール補足：〈応急手当〉に成功すれば1D6ポイントの応急処置ができます。

[9.6.4] スキルの代用

プレイ中にSRをしなければならない局面がありますが、PCの誰も必要なスキルを持っていなかった場合でも、ARなどである程度、代用できることがないでしょうか。例えば、道に迷ったとき、は本当なら〈土地カン〉でSRをしなければなりませんが、ないときはPER(知覚力から結論を導く)、EDU(今までの経験から結論を導く)などが代用できるでしょう。ただし、その結果は〈土地カン〉を使ったときより良いものではありませんが。

[9.6 5] 借金

PCが何らかの理由でどうしても金に困ることもあります。
特にランドブラスターなどは、有り金はたいて買ったメカを破壊され、しかも新たなメカを買う金がないということもあるでしょう。

こんなとき、GMはPCの借金を認めることができます。金融会社、NPC、仲間のPCから金を借りるわけです。返済期限、利息などは、協議の上で、決めてください。

[9.6.6] クラスごとのアイテム購入への警告

ハンターたちはギルドを通して、通常では入手しにくい、または通常より安価に特定のアイテムを購入することができます。

しかし、これを利用して、ほかのクラスのハンターに頼んでアイテムを買ってきてもらうことは原則としてできません。

例えば、ネットライナーがランドブラスターの友人を通じてメカを安く購入するとか、ハスラーがバウンサーを通じて銃器を安く入手する、などの行為です。

シナリオの進行上、どうしても必要な場合に限って、GMはそれを許可してかまいませんが、ふつうは他人を通して入手しにくいアイテムを手に入れるのはタブーです。

ハンターが手にすることのできるアイテムのほとんどは、それぞれのギルドがその構成員のために都合しているものであって、それがハンターのプロという地位を確立させている要素のひとつであることを忘れないようにしてください。

第10章 ワールドガイド

バックグラウンドについては背景のページである程度述べられていますので、ここでは具体的なデータを取り扱うことにします。

[10.1] シティ(メガ=シティ)

PCの活躍する舞台は北米大陸の旧アメリカ合衆国領内です。北米で生き残っているのは東西海岸メガロポリスとメキシコ湾を望むヒューストン、ニューオリンズ(南海岸メガロポリス)の3シティだけです。

では、この3シティを解説することにしましょう。なお、通貨単位はどのシティにおいてもアメリカ・ドル(US$1=W$1)が使用されています。また、アーミーは各都市にひとつずつしか紹介されていませんが、基本的に支配企業は差こそあれ、必ずアーミーをひとつ所有しているものと解釈してください。

[10.1.1] サン=アンジェルス・シティ

サン=アンジェルス・シティは旧サンフランシスコ市から、ロサンジェルス市にまでに至る北米大陸最大のメガ=シティです。各都心部を包むようにスラム街がドーナツ状に広がっています。

ネバダの鉱業地帯を背景に、残り少ない中南米の森林を手に入れるという南下政策をとっています。そのため、テキサナ・シティとはあまり仲が良くありません。

また、南下政策はそれに反対するカリブ諸国のゲリラ、テロリストたちとの抗争の原因にもなっています。

宇宙開発も行なっていますが、カーマイクル・バイオテックの勢力が強いため、バイオ技術を駆使した地球再生計画の方が推し進められています。

サン=アンジェルスは昔から治安が悪いところです。そのため、かつてよりこの地区に存在するエア・ポリス、SWATの活躍は衰えることがありません。

自然環境はきわめて悪く、強酸雨と細菌霧が交互にやってきます(ただし、気候は年間を通じて温暖です)。このため住民は天気予報に耳を傾け、外出時には特殊ファイバー雨具とフィルターマスクを必ず持ち歩いています。

こうした自然環境ですから、建物にも工夫がされています。建物の表面にはカーマイクル・バイオテックの生体建材が使用されています。これは昆虫の繭の様な素材で、建物が腐食するのを防ぎます。生体建材はとくにロサンジェルス・ブロックの建物に多く使用されています。そのため、ロサンジェルス・ブロックは、町がシルクに覆われているように見えることから《シルクタウン》と呼ばれています。

データ〈西海岸メガ=シティ〉

範囲:旧サンフランシスコからロサンジェルスまでの海岸沿い
俗称:サン=アンジェルス
中央ブロック所在地:サンフランシスコ・エリア
人口:1億人
支配企業:カーマイクル・バイオテック(公安、外政面)
　　　　　ドリーム・ドミナンツ(ネットワーク、内政面)
都市機能中枢:巨大コンピューター"メノーアン"、"シャーロット"、"アメリア"の3基
主な公安、軍事機関:ミニットマン警備会社(ポリス,CBI,SWAT)、カーマイクル私設軍(陸、海、航空宙軍)、DDネットサービス(AHP)
自然環境:きわめて悪い。酸性雨および細菌霧の発生。

キーワード

フェニックス計画:サン=アンジェルス地球再生計画の総称。具体的には大気浄化設備の開発、森林を構成する木の促成技術、高等生物のクローニング、おおっぴらではありませんが人体の環境適応改造などと多岐に渡っています。

カーマイクル・バイオテック:複合企業ですが製薬が最も大きいセクションです。傘下にミニットマン警備社、カーマイクル私設軍をもち、それぞれ公安、軍事の実権を握っています。

ドリーム・ドミナンツ(DD):サンノゼに本社を置くエレクトロニクスのトップメーカーで、コンピューターネットワークメンテナンス、エネルギー全般を取り仕切り、AHPの経営を行なっています。

ミニットマン警備社:ポリス、CBI、SWATの各部門を持っています(FBIは合衆国解体後、それぞれのメガ=シティに分裂吸収されていて、サン=アンジェルスではその名は忘れ去られています。CIAも今はニューヨークに本部を残すのみです)。

エア・ポリスはポリスの管轄化にあり、ロボット・ポリスはホバー走行の"リトルジョン"を採用しています。

[10.1.2] ネオ=アップル・シティ

元々東海岸は人口が多かったのですが、今では人の住む所はニューヨーク、ワシントン間に限られています。つまり、巨大な廃墟の中央部にこのメガ=シティは位置しています。

廃墟には難民は元よりバンデットやテロリスト、ゲリラが数多く潜んで、無法地帯と化しており、犯罪者に囲まれたネオ・アップルは北米で一番危険な都市といわれています。

政策はどちらかといえば宇宙開発であり、その点に関してだけはテキサナとよく協力しています。ただし、気質的には他のシティを蔑む傾向にあります。治安の悪さは上記の通りですが、その対抗策としてSWATを独立経営にしています。このバルキリー警備の実動部隊はすべて女性で構成されています。

これはグローバル・メディア・テック社の宣伝工作による物ですが、SWATとしての勤めは平均以上にこなしているようです。GMT社がこの効果を大々的に宣伝したため、バルキリーチームの名が世界に知れ渡ることになりました。

気候に関しては1年を通じて気温が20℃を超える日はなく、一言でいえば寒いのですが、幸いにして汚染は少な目です。ただし、気圧の変化は激しく、何の前触れもなしに致死量の毒ガスを含んだ竜巻がシティを襲うこともあります。

行政機関はマスクの携帯を市民に義務づけてはいますが、それでも竜巻が襲う度に中毒死する市民が絶えません。

データ 〈東海岸メガ＝シティ〉
範囲：旧ニューヨーク、ワシントン間
俗称：ネオーアップル
中央ブロック所在地：ニューヨークエリア
人口：1億5千万人
支配企業：シンクレア財団(軍事、外政面)、グローバル・メディア・テック(ネットワーク、内政面)
都市機能中枢：AI複合体“アカデミア”
主な公安、軍事機関：シンクレア常備軍(陸、海、宙軍)、バルキリー警備(SWAT)、グローバル・ガード(ポリス,AHP,CBI,CIA)
自然環境：概ね良し。毒性嵐がときどき襲う。
キーワード
メイフラワー計画：新大陸へ移住してきたかのごとく、という意味の宇宙開発計画。シンクレア財団が中心となって月面移住計画を推進しています。また、火星移住計画も研究中ですが、いずれにしても移住できるのは一部の金持ちだけとも言われています。
シンクレア財団：財団形式ですが、もとは150の中小企業の集合体であらゆる方面に強い企業です。

傘下のシンクレア常備軍の規模は北米一です。また、陸軍がシティ外の警備をしているため、ネオ・アップルへの密輸は難しいと言われています。
グローバル・メディア・テック(GMT)社：コンピューターネットをはじめ、あらゆるマスコミ・メディア手段を一手ににな う情報通信企業。バルキリー警備、グローバル・ガード社を持っていますが、グローバル・ガード社は旧CIAを取り込んでしまった手強い公安機関です。
バルキリー警備社：GMT社の後押しで最新装備が揃えられています。
グローバル・ガード社：ロボット・ポリスは2脚型の“シド-501”を採用。また、CIAの諜報能力は北米一といわれています。

[10.1.3] テキサナ・シティ

テキサス州とルイジアナ州を跨いでいるのでテキサナ・シティと呼ばれています。

ここはゲリラ、テロリストの巣窟に最も近い所にあるので無差別テロが盛んに起きますが、行政はヒューストンという土地柄か宇宙開発一本槍であまり対策は講じていないようです。

気候は穏やかで四季もありますが、夏の期間シムールという熱風が巻き起こるのと銀色のイナゴの大群がシティを襲うことがあり、この現象はメタルストームとよばれています。メタルホッパーと呼ばれるこのミュータントイナゴは肉食で体長は30cmにもなり、毎年何百人もの犠牲者を出しています(一般乗用車ぐらいならブチ抜いてしまう)。

幸いにして、シムール、メタルストーム共、事前に進路がわかるので、そういうときは建物にも鉄板などで補強がなされます。

データ 〈南海岸メガ＝シティ〉
範囲：旧ニューオリンズからヒューストンまでの海岸沿い
俗称：テキサナ(TEX-ANA)
中央ブロック所在地：ヒューストンエリア
人口：8千万人
支配企業：トライクロン(宇宙開発,内政面)、テクノニクス(ネットワーク,内政面)、オムニカ・インターナショナル(エネルギー,外政面)
都市機能中枢：巨大AI“アークエンジェル”
な公安、軍事機関：ヒューストン・セキュリティ・サービス(HSS)(ポリス,CBI,SWAT)、ルイジアナ情報センター(情報局,AHP)、テキサナシティ守備軍(陸,海,宙軍)
自然環境：良好。メタルストームが1年のうち数ヵ月だけ襲う。
キーワード
宇宙開発計画：この計画全般には特にプロジェクトネームを付けられてはいません。テキサナの宇宙開発は当然の使命と考えられています。けれども、移住計画の内容は他のシティとそう変わりません。とても市民全員を移住させるのは無理でしょう。

スペースコロニーの研究も盛んで、技術者たちは食料生産だけでなくいずれは人が住めるようになると信じています。
トライクロン社：宇宙開発産業の中心の企業で、食料生産用コロニーの輸出もしている、宇宙の不動産屋です。

また、エレクトロニクスにも強く、HSSのバックアップもしています。
テクノニクス社：ネットワーク全般および、ルイジアナ情報センターのバックアップを行なっています。テキサナの企業はどれも規模は大きいとはいえず、そのため表だった抗争は自らの首を絞めるので、小競り合いはもっぱらウラで行なわています。
オムニカ・インターナショナル：重工業中心で守備軍のバックアップを行なっています。知名度は高いのでテキサナの代表企業として振舞ってはいますが、同シティの企業からは嫌われています。
ヒューストン・セキュリティ・サービス(HSS)：ロボット・ポリスにはヒューマノイド・タイプの《CARNEL−II》を使用していますが、コストが高くあまり無人化した意味がないようです。
ルイジアナ情報センター：簡単に《センター》と呼ばれています。ここのスタッフは犯罪者に非情なことで有名です。

ハンティング・スポット

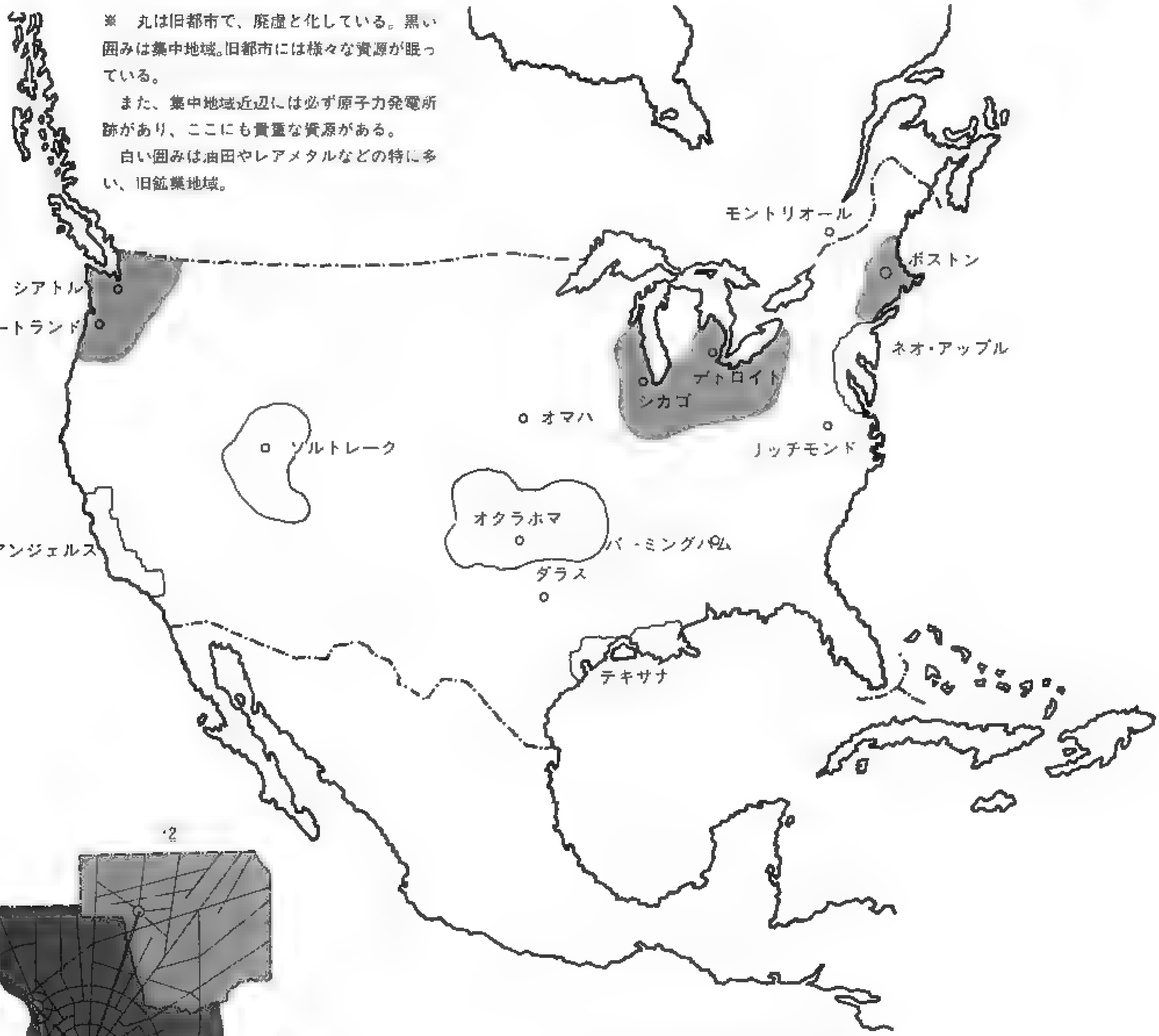
※　3シティ間の時間的距離は戦闘バギーのスピードを基準にして、下記のとおり(1日10時間移動に費やしたとして)。

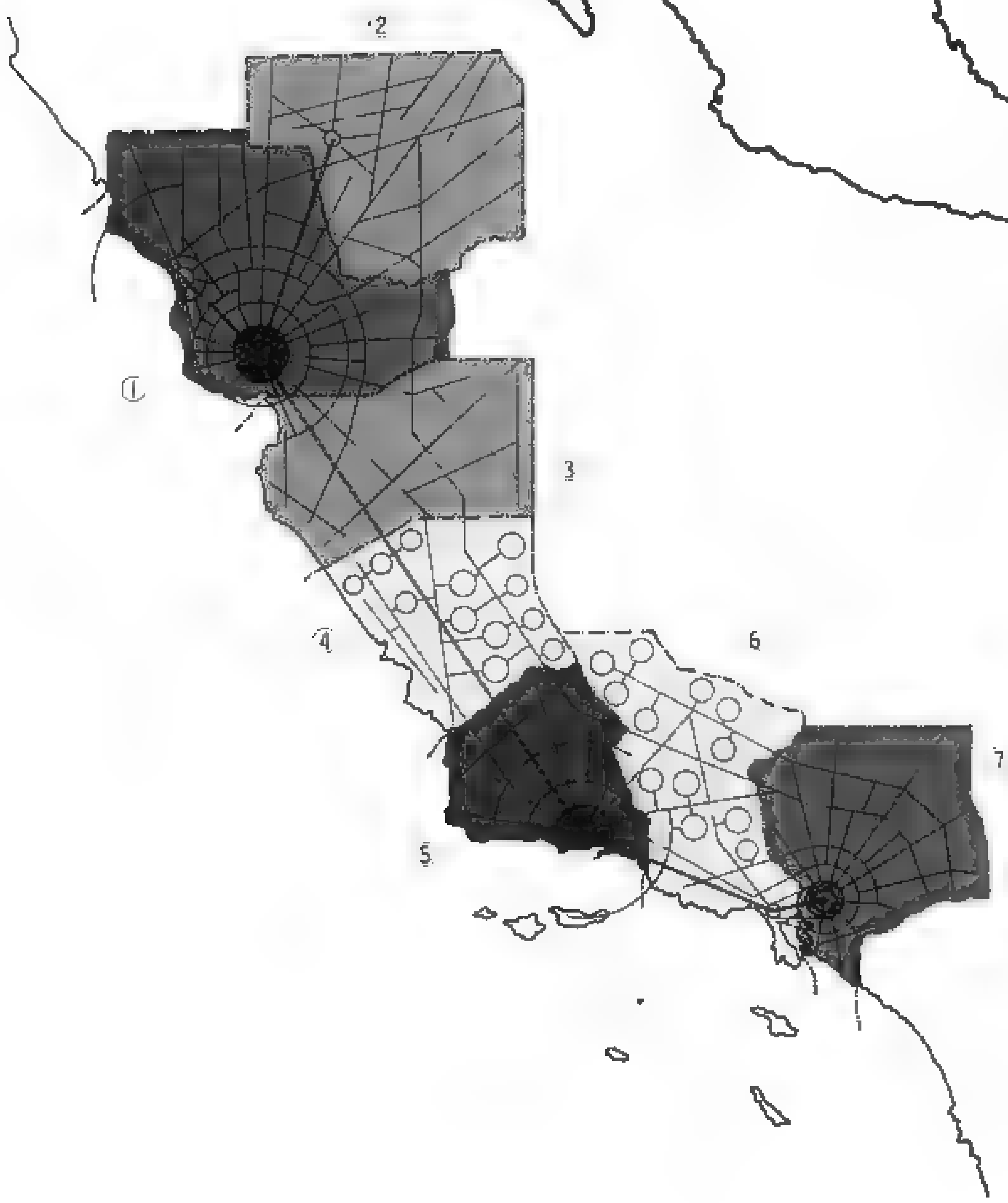
	サン＝アンジェルス～テキサナ	テキサナ−ネオ アップル	サン＝アンジェルス−ネオ アップル
	約3,600km	約2,020km	約5,020km
車・バイク(50km/h)	7日	4日	10日
ホバータンクなど(100km/h)	3日	2日	5日
ヘリなど、補給時間込み(350km/h)	1 5日	1日	2 5日

※　丸は旧都市で、廃虚と化している。黒い囲みは集中地域。旧都市には様々な資源が眠っている。

　また、集中地域近辺には必ず原子力発電所跡があり、ここにも貴重な資源がある。

　白い囲みは油田やレアメタルなどの特に多い、旧鉱業地域。





サン＝アンジェルス・シティ

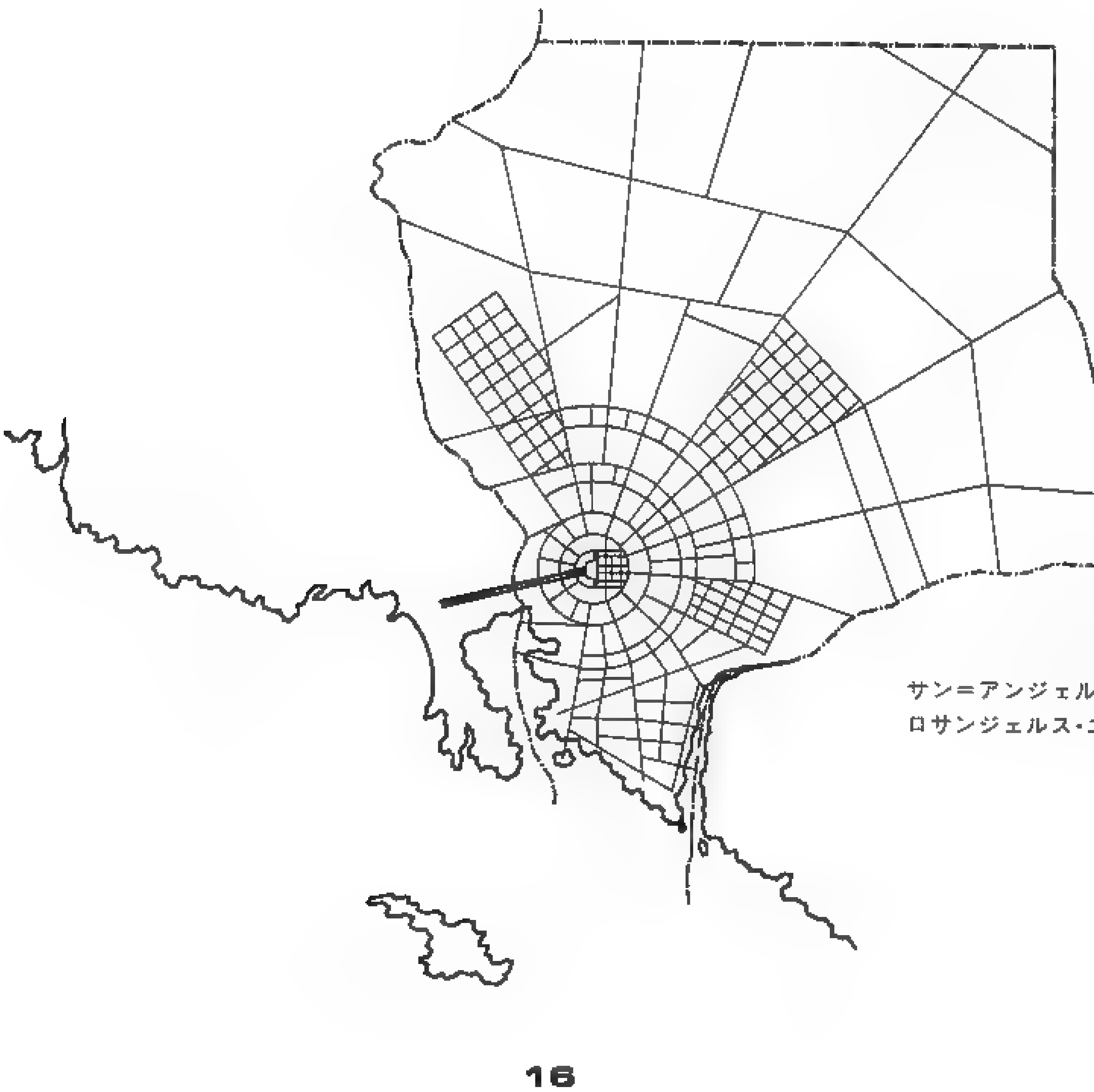
①サンフランシスコ・エリア	中央ブロック
②サクラメント・エリア	工業セクション
③サンノゼ・エリア	工業セクション
④シーサイド・エリア	居住セクション
⑤サンタバーバラ・エリア	ダウンタウン
⑥サンタモニカ・エリア	居住セクション
⑦ロサンジェルス・エリア	工業、副中央ブロック

ネオ＝アップル・シティ

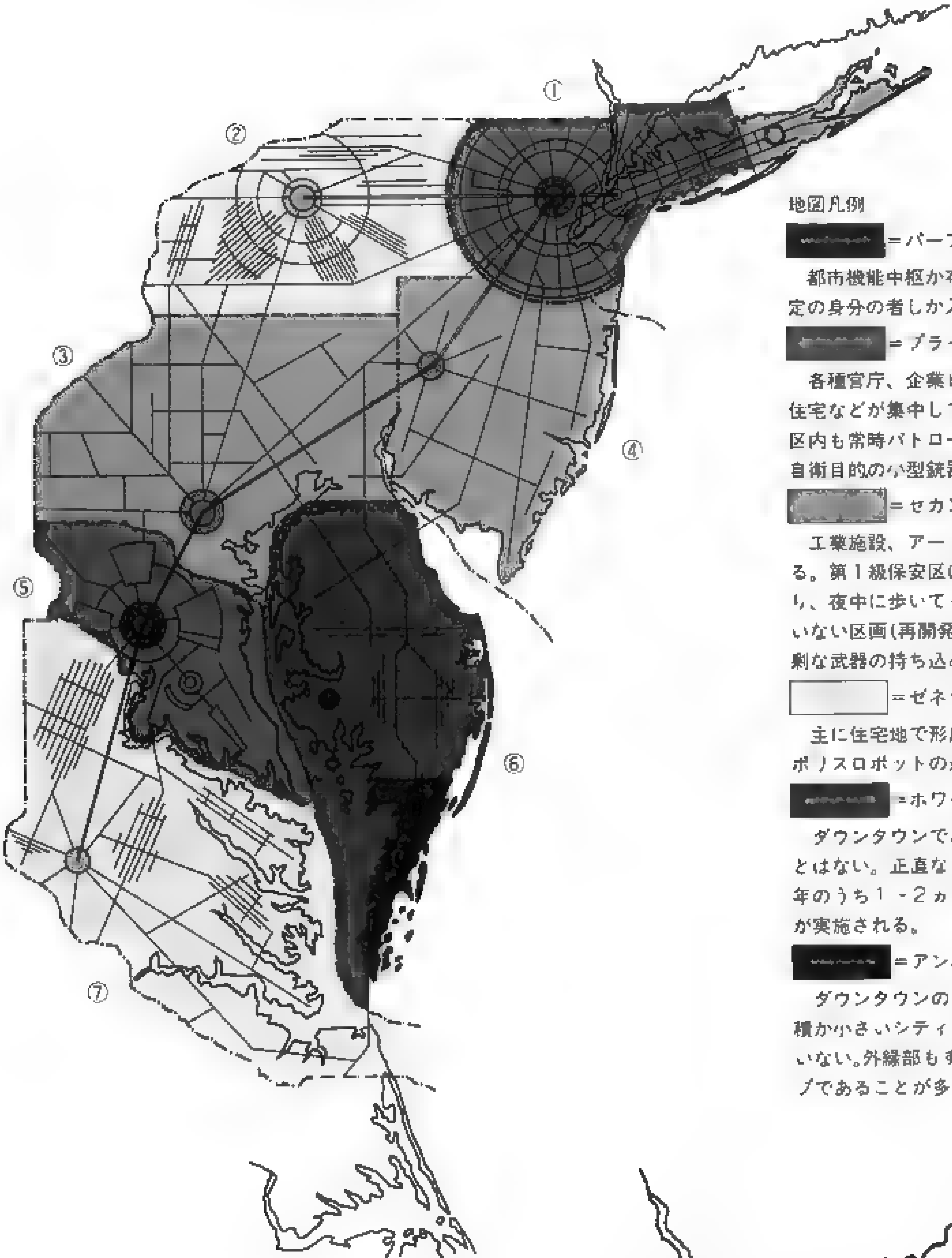
①ニューヨーク・エリア	中央ブロック
②セントラル・エリア	居住セクション
③バルチモア・エリア	工業セクション
④フィラデルフィア・エリア	工業セクション
⑤ワシントン・エリア	副中央ブロック
⑥フリータウン	無法地帯、ダウンタウン
⑦ニュータウン・エリア	居住セクション



サン＝アンジェルス中央エリア
サンフランシスコ・エリア



サン＝アンジェルス副中央エリア
ロサンジェルス・エリア



地図凡例

＝パーフェクトセキュリティーゾ ン(絶対保安区)

都市機能中枢か存在する。完璧なカ ドシステムによって守られ、特定の身分の者しか入ることはできない。

＝プライマリーセキュリティゾーン(第1級保安区)

各種官庁、企業ビル群、エネルギー施設、企業幹部などの上級幹部の住宅などが集中している地区。幹線道路には常時検問が設置されており、区内も常時パトロールが実施されている。この区への武器の持ち込みは自衛目的の小型銃器以外は固く禁じられている。

＝セカンダリ セキュリティゾ ン(第2級保安区)

工業施設、アーミー駐屯地、ビジネス街、一部住宅地で形成されている。第1級保安区ほどではないにせよ、きちんとした保安がなされており、夜中に歩いてもまず安全な地域とされている。だが実際に使われていない区画(再開発計画などで)の保安は手薄なことが多い。ここも、過剰な武器の持ち込みは禁止されている。

＝ゼネラルセキュ ノティーゾーン(一般保安区)

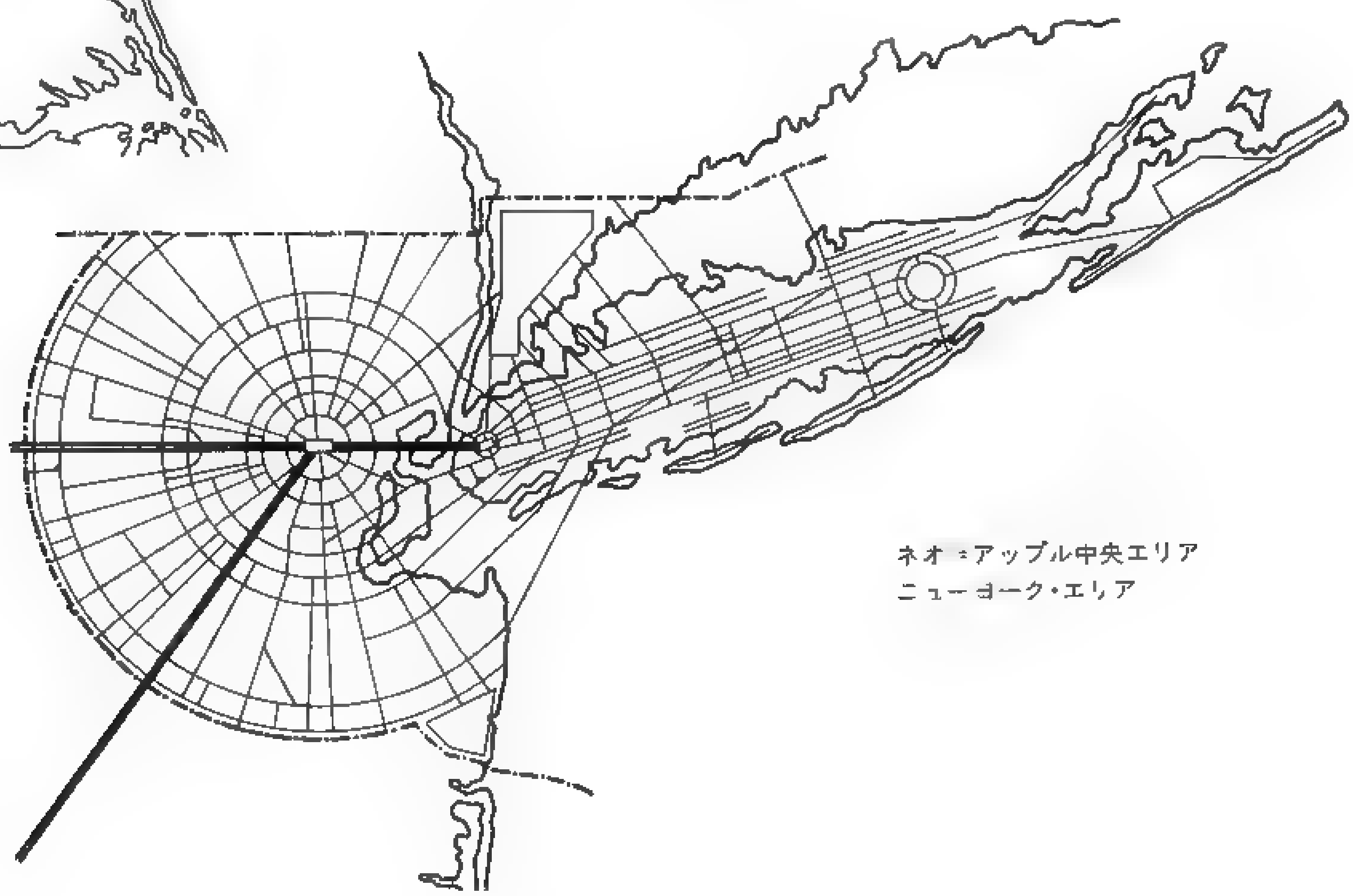
主に住宅地で形成されているが、なかばダウンタウンと化している。ポ ノスロボットの巡回くらいの保安であまり安全とはいえない場所。

＝ホワイト ノーン(再開発予定区)

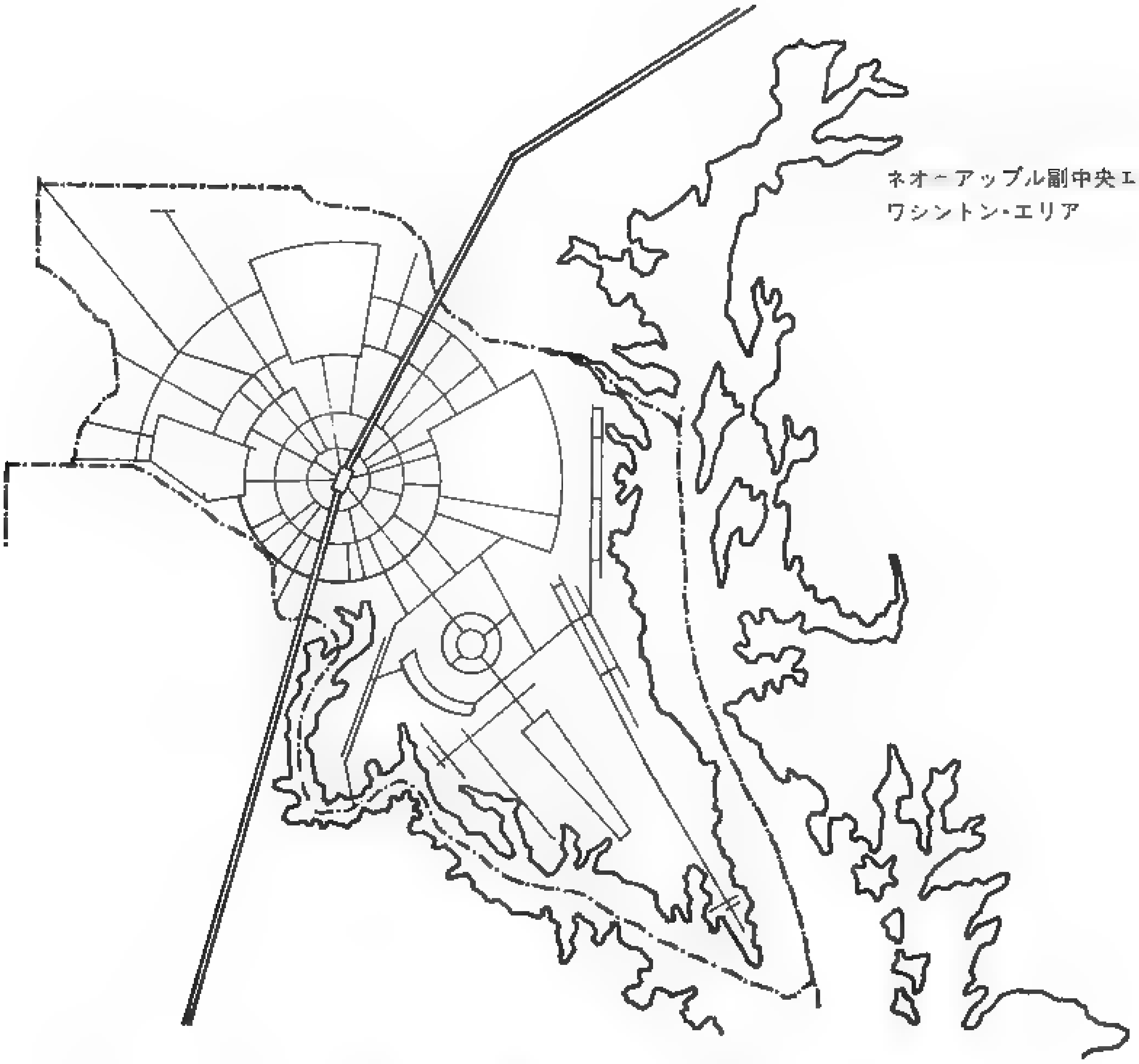
ダウンタウンである。犯罪が起こらないかぎり、ポリスが出動することはない。正直なところ ここまでは手が回らないらしいが、それでも1年のうち1 - 2ヵ月は犯罪予防月間と称してポリスロボットの定期巡回が実施される。

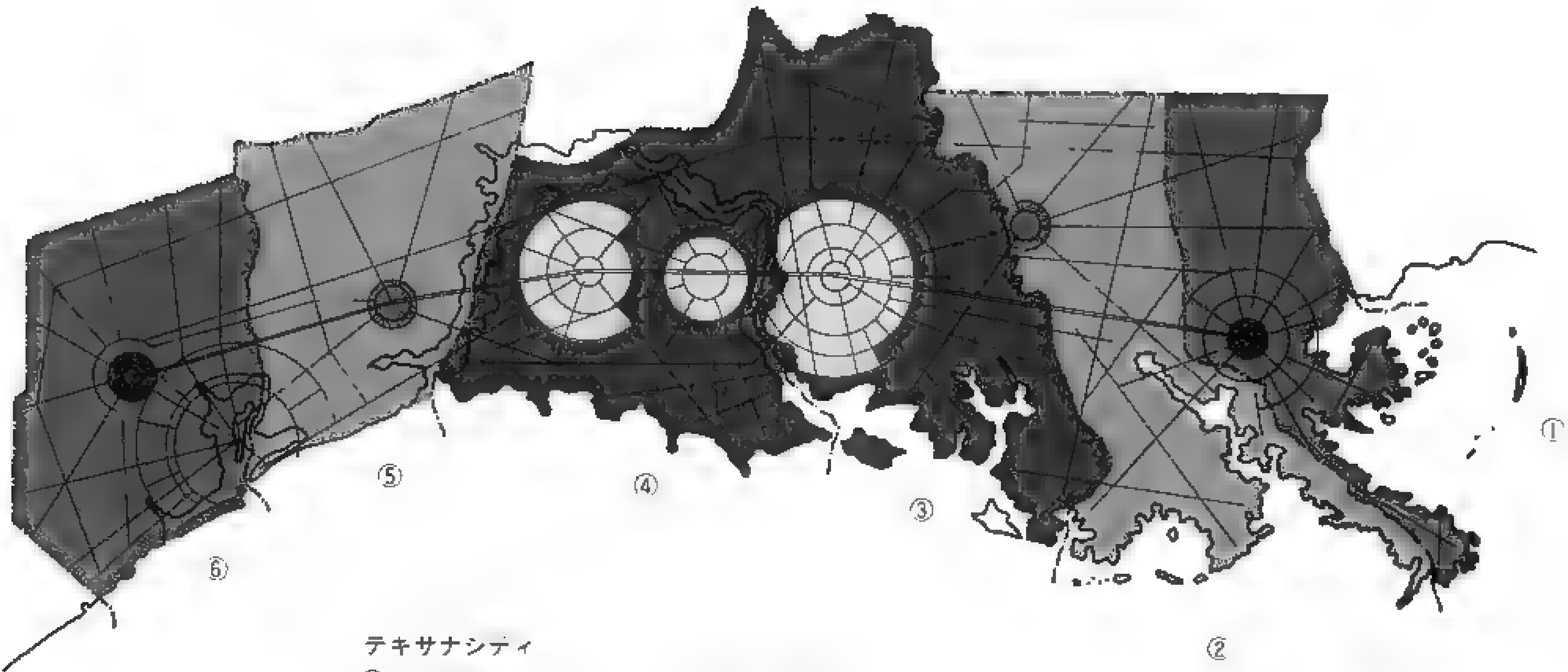
＝アンバーゾーン(俗称)

ダウンタウンの中でも特に治安の悪いところ。ダウンタウンの規模面積か小さいシティほどこういうところは多い。シティとして設定されていない。外縁部もすべてこのアンバーゾーンとして扱われる(難民キャンプであることが多い)。



ネオ・アップル中央エリア
ニューヨーク・エリア

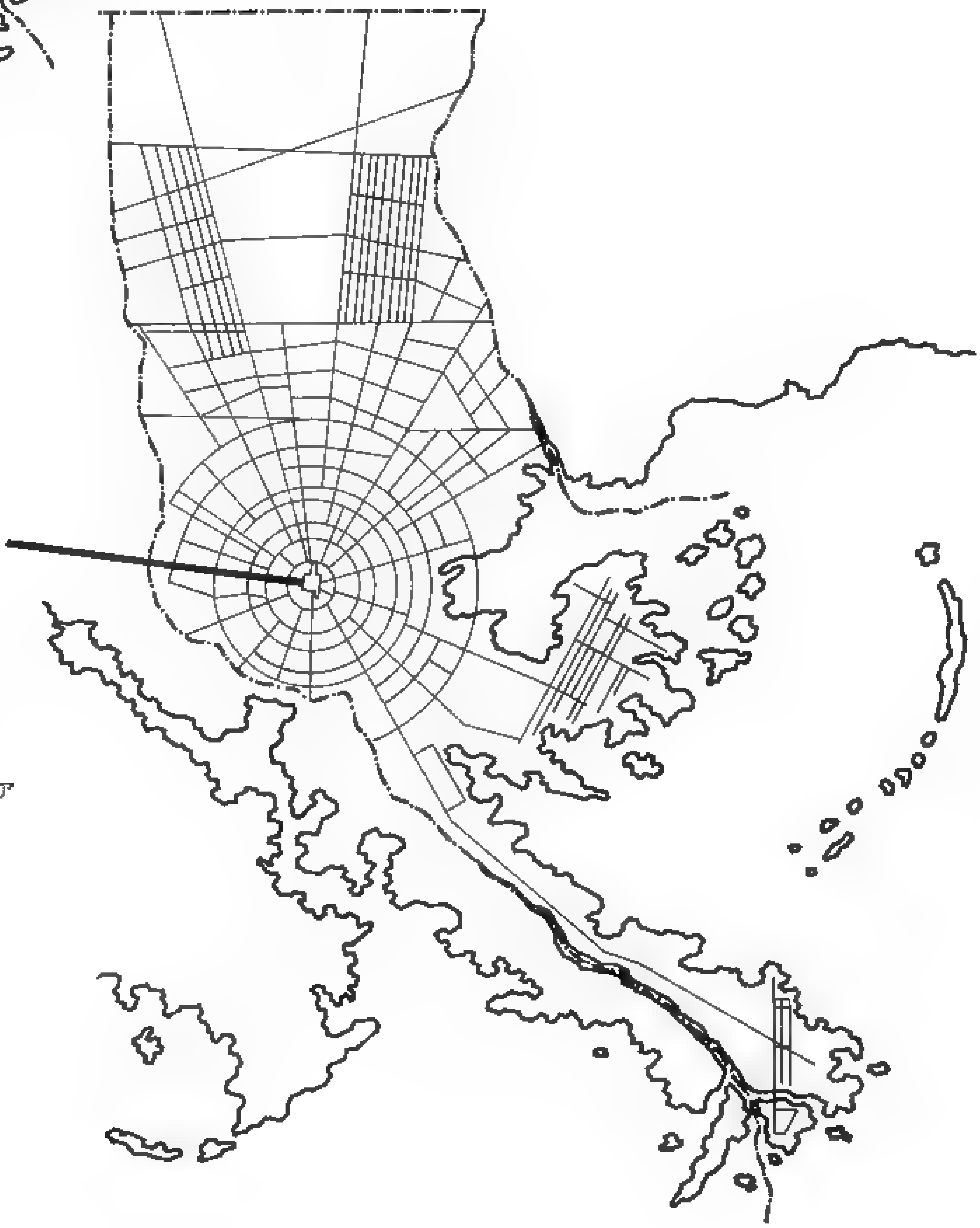




テキサナシティ

①ニューオリンズ・エリア	副中央ブロック
②バトンルージュ・エリア	工業セクション
③ラファイエット・エリア	居住セクション
④コーストライン・エリア	居住セクション
⑤ボーモント・エリア	工業セクション
⑥ヒューストン・エリア	中央ブロック


テキサナ中央エリア
ヒューストン・エリア


テキサナ副中央エリア
ニューオーリンズ・エリア

[10.2] アーミーについて

軍隊の維持で一番、金がかかるのは人件費ですから、どこのアーミーでも差こそあれ、できうるかぎり、兵器の自動化を行なっています。しかし完全自動兵器は磁気の影響や稼働率の面で問題を残しているし、半自動型もまた問題を残しています。ですから、実際の自動化は戦闘において特に損失の多い機甲部隊(タンク、ホバータンクなど)の半自動化、偵察部隊の自動化くらいに限られています。機甲部隊の1分隊は1名のコマンダーの搭乗するコマンドタンクとそれに制御される4〜6両の無人タンクで編成されています。

こうした自動化のおかげで、各アーミーの兵員数は2,000〜4,000人程度に押さえられていますが、いくら装備が最新でも紛争時にこれくらいの人数では足りません。なかでもとくに歩兵の不足は傭兵によってまかなわれています。

北米3シティまたはその支配企業同士は表だった対立はしていませんが、共存していくつもりもないらしく、それぞれ他シティを出し抜こうと特徴ある戦略・戦術体系を編み出しています。

編成リストの中には宇宙軍がありませんが、直接地上の戦闘に介入することは少なく(必ず敵軍の妨害を受けるため)、またその規模も巨大なのであえて割愛しました。

カーマイクル私設軍の戦略・戦術とその編成：ネオ＝アップルほどの戦力もなく、テキサナほどの制空権も取れそうにないサン＝アンジェルスは、奇襲的、漁夫の利的な戦術思想を持っています。巨大な陸上空母"デザート・サブマリン"(ホバータンク×240(1個中隊)、コマンダー50名搭載)で敵の後方を叩こうというのです。また他都市と違い、空軍は宇宙軍の管轄下にあります。

陸軍　揚陸機甲団：デザート・サブマリン×4、兵員400名
　　　遊撃機甲団：ホバータンク×2,400、コマンダー500名
　　　機械化歩兵団：コンバットシェル×800、兵員1,000名
海軍　海上保安隊：ガンボート×150、兵員800名
　　　海兵隊：サイボーグ150名
　　　防衛艦隊：コルベット艦、潜水艦少数
航空宙軍(Air and Space　AS FORCE)
　　　支援航空団：攻撃機　100機
軍情報部(正式には、サン＝アンジェルス公安委員会という)

シンクレア常備軍の戦略・戦術とその編成：とにかく圧倒的な数で攻めまくろうというつもりです。数が多いということは同時に防衛も楽ですし、長期戦にも耐えられます。しかしながら、その装備の質はアーミーにしてはあまりよくありません。

陸軍　機甲軍団：軽戦車×7,000　コマンダー1,400名
　　　コンバットシェル軍団：コンバットシェル×1,500
　　　　　　　　　　　　　　兵員1,700名
　　　支援装甲兵団：装甲車×100　兵員600名
　　　スーパーグリーンベレー(SGB)：サイボーグ　300名
　　　地上支援航空団：戦闘ヘリ×150　兵員200名
海軍　ホバークラフト団：ホバークラフト×100　兵員350名
　　　防衛艦隊：コルベット艦、潜水艦少数

テキサナ・シティ守備軍の戦略・戦術とその編成：アーミーの規模は3シティ中最小ですが、テキサナには強大な空軍戦力があり、これを使ったヘリボーンがその基本戦術のようです。打たれ弱いので短期決戦しかできません。

陸軍　空中機動兵団：装甲輸送ヘリ×200、コンバットシェル×600
　　　　　　　　　　兵員1,300名
　　　空挺機甲団　：中型輸送機×50、インセクター×250
　　　　　　　　　　兵員、コマンダー200名
　　　防衛機甲隊：重ホバータンク×500　コマンダー100名
　　　空中騎兵隊：戦闘ヘリ×200　攻撃機×50　兵員500名
海軍　無人ガンボート隊：ガンボート×100　コマンダー30名
　　　無人ホバー隊：ホバークラフト×100　コマンダー30名
　　　海兵隊：サイボーグ　100名
　　　防衛艦隊：コルベット艦、潜水艦少数

[10.3] ロボット

メタルヘッドワールドには様々なロボットが存在します。具体的には、土木・建設、環境整備、工業などの分野に産業ロボットが、保安、軍事の分野で警備、戦闘ロボット、家庭ではホームヘルパー、マスコットロボットなどが存在します。これら様々なロボットたちの存在は、プレイにちょっとした味付けをしてくれるでしょうし、PCがパートナー、アシスタントまたはマスコットとして欲しがるかも知れません。ロボットについてはGMが自由に設定して構いません。ここではシティのセキュリティの中核とも言えるロボットポリスをはじめとして、いくつかの例を挙げておきますので、参考にしてください。

ロボットポリス：交通整理、巡回、暴動鎮圧、検問、その他CBIなどの捜査にも協力することもあるロボットで、普段は各自のプログラムどおりに独立して動いており、暴動などの有事の際には本部からの信号を受けて指令にしたがうようにできています。簡単な会話も可能で、IRビジョン、記憶カメラは標準装備です。

頑丈に作られていますが、それでも巡回中に行方不明になったり、パーツが盗まれたりすることも多いようです。

装甲はメカの装甲ではなく人間の着る防具と同じ効果です。装甲チェックに成功しても武器のI,II類のダメージを無視できません。またロボットポリスが攻撃をする際の命中率は、指示のないかぎり40%とします。

サン＝アンジェルス制式　《リトルジョン》
タイプ　：H
REF／MV　：16／20
HP　：16
装甲　：A60／80%
装備　：マニピュレーター×3
　　　テイザー(火力100　10回)
　　　小型ガスランチャー(3回　催涙ガス弾)

ネオ＝アップル制式　《シド-501》
タイプ　：M
REF／MV　：12／3
HP　：18
装甲　：A80／70%
装備　：マニピュレーター×2
　　　マイクロ・スタンガン
　　　(回数2　その他はゴムスタンガンと同じ)
　　　催涙ガス・ディスチャージャー×4

テキサナ制式　《CARNEL-II》
タイプ　：M
REF／MV　：8／3
HP　：15
装甲　：A80／90%(メタルボディだが制服も着ている)
装備　：サイバーアイ(+20)

装備は人間の持つものなら何でも持てるが、普通はスタンステックと9mmカートレス(またはショットガン)を持っている。

森林ガードロボ：森林は普通、ロボットによって管理されています。森林管理ロボットには様々な種類があり、それぞれ役割を果たしています。なかでもFG(フォレスト・ガード)と呼ばれる侵入者撃退用のロボットは、最高の技術が注ぎ込まれています。ここではFGの例を一種だけ、挙げておきます。この《ドリアード》が攻撃をする際の命中率は70%で、下の装備のほか、IRビジョンと記録カメラも装備しています。またドリアードは完全自動メカで、B級AIを搭載し、独自の判断で行動します。AIは射撃を統制するほか、さらに〈大型メカニクス〉〈精密メカニクス〉なども有しており、自己修復も可能となっています。

FG《ドリアード》
タイプ　：M
REF／MV　：18／2
HP　：30
装甲　：A90／70%(ファイバニウムアーマー)

ドリアードの形状と装備：円盤型のボディから下に動力部があり、そこから長いアシが3本出ている。アシは下生えを踏まないように尖っており、地面に突き刺して進む。
円盤状のボディには様々な兵装が詰まっている。その内訳は、化学消火液用バレル、レーダーポッド、CSD×8、テイザー4基、10mmパルスレーザー、チャフポッド(M)、フレアポッド(M)、レーザーライフルガン×2、ATMランチャー×1

マスコットロボット：マスコットといっても、普通はなんらかの付加機能がついているものです。そうでなければ愛玩動物を模倣したペットロボットということになります。ここではPCが連れ歩くのに便利で実用的なものを紹介します。この《ミュウ》は50cmほどの丸っこいボディをもつすばしこいロボット(攻撃の命中率を−20%できる)で、会話機能を備えています。

マスコットロボット《ミュウ》
タイプ　：M　　価格＄2,000
REF／MV　：14／5
HP　：2
装甲　：なし
装備　：マニピュレーター×1(ENC3の物まで持てる)
記録カメラ(12時間連続録画可能)
NBC警告計
通信機(トランシーバーの効果)

産業ロボット：いまやほとんどの産業の労働力は産業ロボットにとってかわられています。PCにはあまり関係ないものかも知れませんが、たいていの産業ロボットには、操縦席がついているし、また、敵がシステム・ジャックによって産業ロボットを支配すれば、従順な彼らも恐ろしい凶器に変貌します。

典型的な市街清掃用ロボット
タイプ　：V
REF／MV　：3／10
HP　：15
装甲　：なし
装備　：モップマニピュレーター×4
ほかに放水口、吸引口など

典型的な建設用ロボット
タイプ　：M
REF／MV　：4／2
HP　：20
装甲　：なし
装備　：多目的マニピュレーター×3(ENC80の物まで持てる)
他にレーザートーチ、ウィンチなど

典型的な鉱山採掘ロボット
タイプ　：V
REF／MV　：2／3
HP　：25
装甲　：なし
装備　：掘削用レーザートーチ(火力は高いが、目標を狙うことはできない)
マニピュレーター×2(ENC30の物まで持てる)
他にハロゲン投光器、ガス・粉塵センサー、コンテナバスケットなど

民間警備ロボット：民間警備ロボットには様々なランクがあります。金をかければかけるほど、良いロボットが手に入るということです。例のロボットは邸宅の庭などに放し飼い(?)されるタイプの中でも平均的なものです。装甲は人間の防具の効果、IRビジョンは標準装備で、命中率は30%です。

パトロールロボット"ドーベルマン"
タイプ　：H
REF／MV　：10／8
HP　：8
装甲　：A40／50%
装備　：テイザー(火力100　回数3)
ソニックガンまたは短針銃(武器データに準ず)
警告スピーカーなど

[10.4] 都市内外の敵について

都市の外に広がる荒野には大きく分けて次の4種類の敵がいます。
バンデット：シティから追い出されたならず者の集りです。荒野にいるものの他に、各地の海軍を脱走した者たちで、商船を襲う軍艦、潜水艦をシー・バンデット、また、狂ったキラー衛星はオービットバンデットと呼ばれ、時折スペースシャトルなどを襲います。また、政治的思想のもとに行動しているゲリラも、バンデットとは違いますが、襲われる方にしてみれば、違いはないので便宜上、ここに入れることにします。

ミュータント：野生動物、植物、人間、他の生物はそのほとんどが、たび重なる天変地異、放射線、放射能、細菌などの汚染や実験などで様々な変化を遂げています。それらは荒野や海岸の他、都市の地下水道などにも生息しているのです。

異常気象現象：この時代でいう異常はシティ説明にあるような天変地異に近いものを意味します。

テロリスト：シティ内に潜み、さまざまなテロ犯罪を犯す者たちです。彼らの魔の手は今やサイバースペースにまで及び、テロリストの中にはサイバースペース専門の者もいるくらいです。

保安・治安機関、各種軍隊：時には公僕や軍隊も相手にしなければなりません。PCの行動の善悪を別にしたとしても、いつも彼らが正義の名のもとに行動するわけではありません。

対ミュータント、バンデット戦用選択ルール

ミュータントにはMV、REF、SUV／HP、WIL……などのデータがあります。PCの攻撃が命中した場合、WILで下の行動判定チャートを使って１D10してください。WILの±値はサイの目修正にし、出た結果が次のターンの行動となります。もちろん、そのミュータントがシナリオの中で重要な役割を持つのならこの限りではありません。

なお、一度“逃走”や“気絶”が出たらもうサイコロを振るまでもなく、振り返らずに逃げ去るか、しばらくは目覚めません。

攻撃力はおもに格闘の値ですが、バンデット下っ端は当然、これに武器を持つことができます。その他、特殊攻撃ができるものもいますから、解説を見てください。

バンデット戦などでもボスなどのキャラはきちんと能力値を決めて戦闘すること。このルールはあくまで前座的な戦闘のための、簡略ルールです。

サイの目	結果
1～5	戦闘続行
6,7,8	逃走か降伏
9	気絶
0	ショック死

これらのデータはプレイする上でワンダリング(偶然に遭遇する)ミュータントの参考として、また、ヒントとして役立たせてください。

関連して、集団同士の戦況を決定するルールも挙げましょう。

◆NPC･ミュータント 記録シート

<table>
<tr><td rowspan="5">スケッチ</td><td>MV：</td><td>REF：</td><td>SUV/HP：</td></tr>
<tr><td colspan="2">WIL修正値：</td><td>(白兵)攻撃力</td></tr>
<tr><td colspan="3">追加被害：</td></tr>
<tr><td colspan="3">防具または装甲：</td></tr>
<tr><td colspan="3">使用武器など：</td></tr>
<tr><td colspan="4">プロフィールまたは生態：</td></tr>
</table>

[10.4.1] 集団戦闘ルール

PCたち(特にランド･ブラスターなど)の小グループは荒野などでバンデットの大群に襲われることが少なくありません。

また、シティ間の紛争などで、バウンサーなどが傭兵として雇われることもあるでしょう。

こうした集団戦闘の戦況の推移はPCたちの行動に大きな影響を与えます。

GMは以下の方法で集団戦闘の戦況を見極めることができます。これは、ゲーム内時間で５～10分ごと(対バンデット)、または1時間ごと(紛争時など)に判定を行なう判断の目安としてください。

集団戦闘はパワー・ポイント(以下PPとします)制を使用します。

下記の説明どおり、相対する両者の戦闘要素を加算していき、最後にその差をだすだけです。関係する要素は、戦力差、戦力の質、リーダーの指揮能力、そしてPCの行動の４つからなっています。

①戦力差：両軍の人数の差のことです。

②戦力の質：飛び抜けた火力をもつ兵器と使用しているメカの２つの要素にさらに分かれています。

・IV類の兵器が使用可能なら、１基につき10PP

※IV類の兵器は必ずしも使用しなくても稼働状態なら、抑止力としてはたらきます。

・バイク・バギー・ホバータンク１輌につき10PP

・ヘリ１基につき100PP

※これら２つの要素は荒野では有利にはたらくでしょうが、他の状況下ではかえって不利になるかもしれません。そうした場合はなにも加算しないでください。
③リーダーの指揮能力：戦闘に参加しているものの中で、１人、戦略戦術指揮スキルを持っているものはSRをし、成功したらその出目をPPとして加算します。スキルを持つ者がいないか、もしくは指揮をしないなら何も加算しません。
　ここまでのPPを両者それぞれ加算したなら差を出して下記の表を見ます。
④PCの行動：GMがこの判定をするまでにPCが何か良い策を思いついたり、それを実行したなら（有利な地形に逃げ込むとか、罠を仕掛けるなど）GMは決定された戦況を数ランク、シフト（結果を有利な欄に移動させる）させることができます。

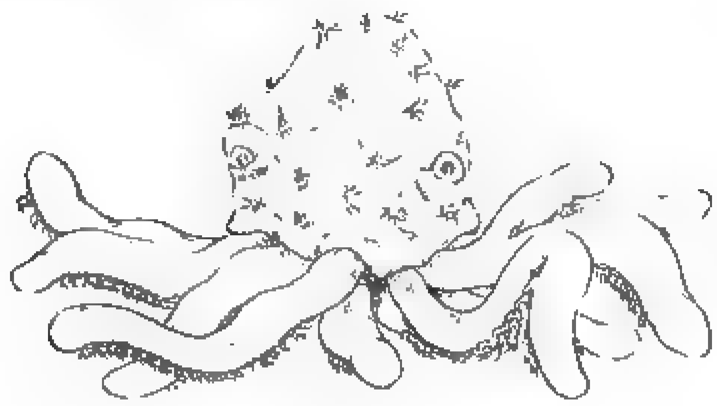
　物理的には包囲されるほどの戦況だったとしても、PCの機転で逃走が可能となるということです。

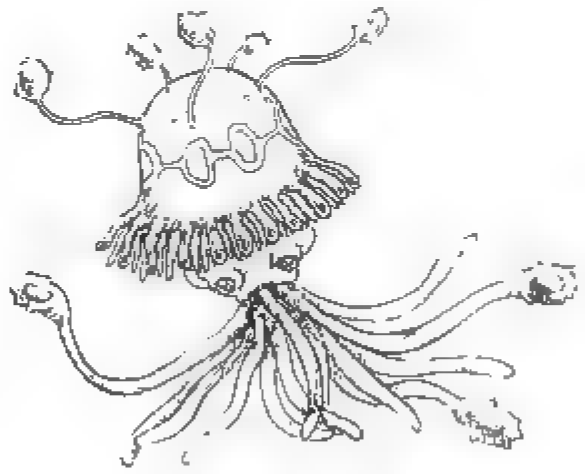
　PPの算出については１回目はそのすべてのデータを算出しなければなりませんが、それ以降の算出をする時は、③および④のみの結果を１回目のPP差にプラスマイナスすれば良いでしょう。なぜなら普通、PCが集団を相手にした時、何人殺したかということは大局にさほど影響を与えませんし、また逆に、敵の所有する、たった１機のヘリを撃ち落としたら、チャートを見るまでもなくPCは有利になるからです。
　何よりこのルールは集団戦の推移と、その中での個人の行動の効果を見るためのものであり、ゲームをより複雑にしようとか、実戦をシミュレートしようとするものではないからです。

集団戦戦況推移チャート

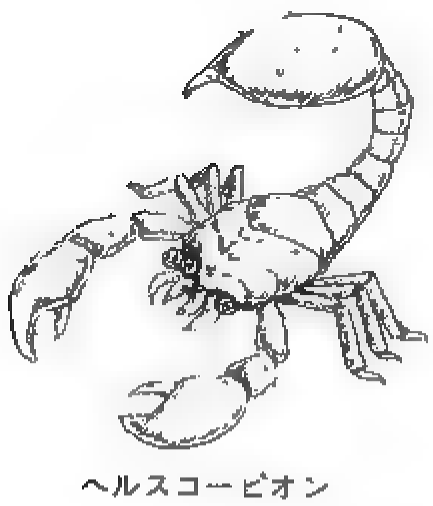
PP差	結果	逃走しているなら
+200	勝利は間近。必要なら包囲も可能。	敵は追ってこない。逃げる必要もない。
100～ 199	圧倒的に有利。敵は撤退を始める。	楽々逃げきれる。
50～ 99	有利に進みつつある。攻撃のチャンス。	牽制すれば容易に逃げられる。
-49～ 49	戦線に変化はない。戦闘を続行。	両者の距離は変化なし。
-99～ -50	押され気味。相手は攻撃してくる。	追撃を受け、距離は離せない。
-199～-100	不利。撤退せざるを得ない。	敵が肉薄している。激しい追撃を受ける。
200	圧倒的に不利。包囲されつつある	もうだめだ。捕獲か死か２つに１つ。

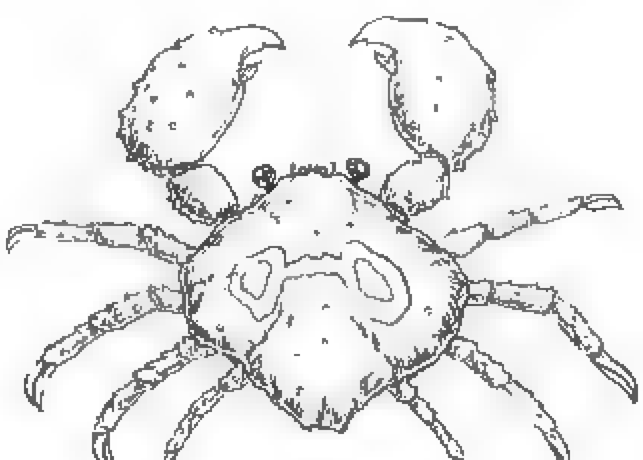
[10.4.2] ミュータント


デザートオクトパス

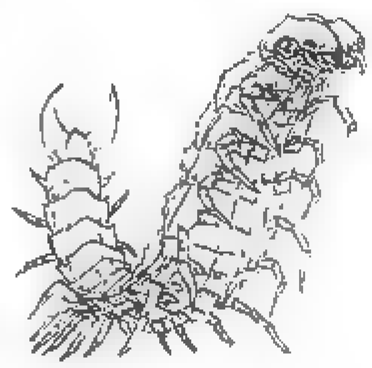

ジェルマンタ


マッドバッファロー


ヘルスコーピオン

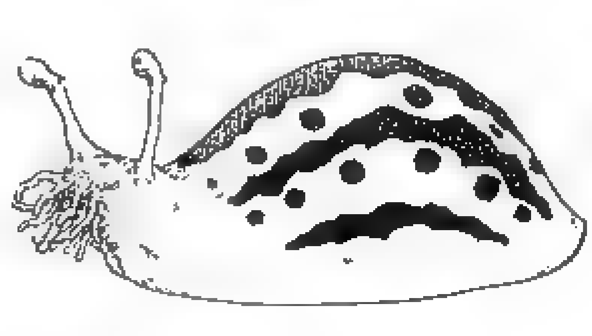

サンドクラブ

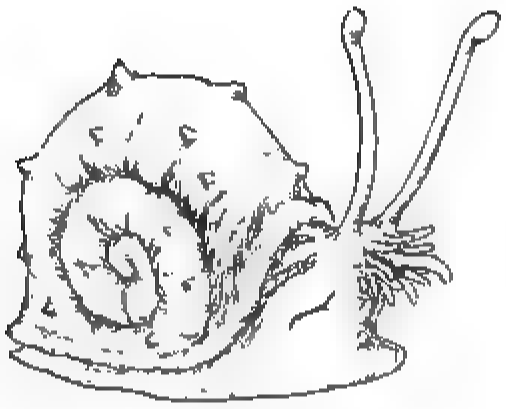

キングスパイダー


センチピード

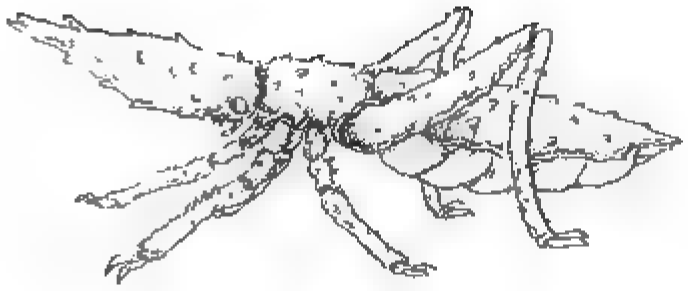

ラジェーテッドグリズリー


サスカッチ

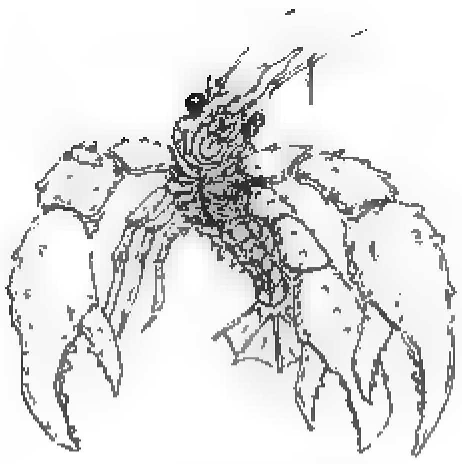

ジャイアントスラッグ



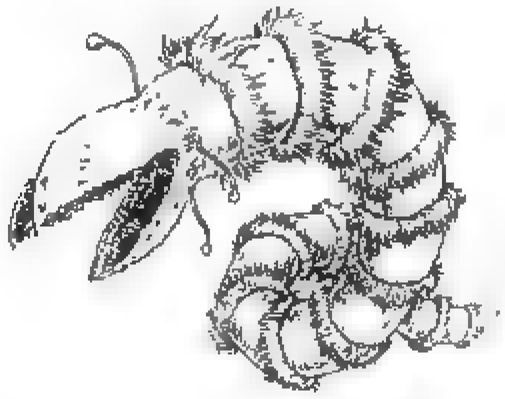
ジャンボスネイル



メタルホッパー



バグロブスター



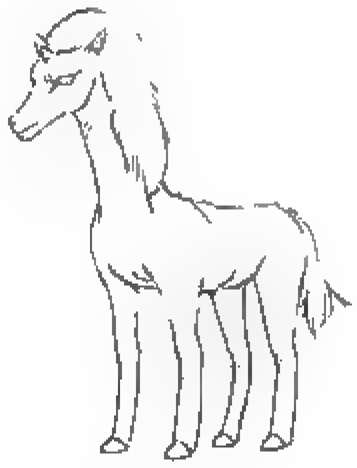
デザートワーム



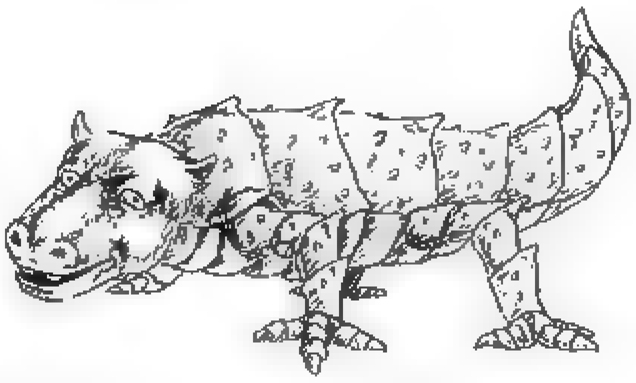
コヨーテ



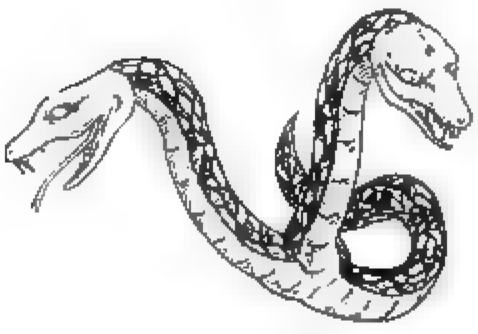
ゾンビー



ペイルホース



ベヒモリザード



ツインヘッドバイパー



チャド



マントラップフラワー



サンドフロッグ



スティンガープラント



イレイザーヘッド

[10.4.2] ミュータント表

名称	MV	REF	SUV/HP	WIL	攻撃力	命中率	追被	防具
ゾンビー	1	3	C/5	−10	+10	30%		
ジャイアントスラッグ	1	2	C/12	3	+20	20%	心−2	
ジャンボスネイル	1	1	B/16	−2	+20	10%	心−3	A60/70%
メタルホッパー	6	16	G/1	+5	+5	40%		
バグロブスター	2	4	B/14	−2	+30	40%×2	シフト1	A70/80%
ジェルマンタ(水中)	6	12	D/10	±0	+10	60%×3		
マッドバファロー	8	4	C/13	+1	+40	60%		
ヘルスコーピオン	5	5	D/8	−2	−10	45%	シフト3	A60/90%
サンドクラブ	4	4	C/11	−3	+30	50%×2		A90/70%
デザートオクトパス(砂中)	8	10	C/16	−3	+10	60%×4		A20/90%
デザートワーム	2	2	A/32	−5	+50	25%		
コヨーテ	10	17	D/6	+3	+20	20%		
ツインヘッドバイパー	3	12	F/4	+2	−10	40%	シフト2	
キングスパイダー	6	10	E/8	+2	0	30%*	シフト2	
センチピード	8	9	C/16	±0	+30	20%		
ラジェーテッドグリズリー	4	8	A/20	6	+60	10%	シフト3	
サスカッチ	6	12	B/18	+3	+10	30%		A20/90%
ベヒモリザード	3	2	A/30	−3	+50	40%		A60/70%
ペイルホース	12	8	C/12	+2	+10	20%		
サンドフロッグ	2	2	D/6	+1	0	10%	シフト2	
バンデッド	3	8	D/8	±0	+2	30%*		
チャド	3	6	E/5	2	+5	30%		
マントラップフラワー	0	20	E/3	−10	+120	90%		
スティンガープラント	4	12	D/20	−10	+20	70%		
イレイザーヘッド	3	10	E/6	−3	+5	30%*		

* 印は射撃(飛び道具)が可能。

ミュータント解説(名前の後は主な生息地)

ゾンビー：荒野、廃虚

外見は人間に似ているが、もはやまったく別の生物である。常に飢えていて、見境なく襲いかかって来る。

ジャイアントスラッグ：湿地、下水

放射能の影響で巨大化したヒル。火や酸に弱い。

ジャンボスネイル：湿地、下水

同様に巨大化したカタツムリ。火や酸に弱い。

メタルホッパー：様々

メタルストームの正体。10〜20匹で一斉に襲いかかって来る。

バグロブスター：海辺

汚染された沿岸に出没するドス黒い巨大ロブスター。ハサミの数は1〜4本と様々で、その先端から麻痺させる毒を出す。

ジェルマンタ：海中

クラゲのカサとイカの身体を持つ水中ミュータント。これも汚染された海域に出没し、数匹で船を襲う。

普通の攻撃の他に1ターンに1回電気を流す(テイザーの効果)ことができる厄介な怪物である。

マッドバッファロー：荒野

荒野を突進して来るバッファローで、生まれたときから発狂している。

ヘルスコーピオン：砂漠、廃虚

危険きわまりない毒を持った、巨大サソリ。

サンドクラブ：砂漠、廃虚

巨大なパワーを持つ、砂漠に潜む大ガニ。

デザートオクトパス：砂漠

砂漠の砂中に潜むタコで、脚だけを出して攻撃してくる。本体の場所がわかっても、砂中なので(砂：A40/100%)と(本体：A20/90%)をチェックしてからでないとダメージは出ない。

デザートワーム：砂漠

巨大なミミズの1種。PCがPERのARに失敗すると不意討ちをかけてくる。

コヨーテ：荒野

ほとんどが汚染されていて奇形が多いのだが、まともな奴を見つけてシティに持ち帰れば金になるかもしれない。

ツインヘッドバイパー：荒野

2つ頭の毒蛇。しかし、攻撃は1回だけである。

キングスパイダー：荒野、廃虚

毒を吐きかける他はこれといって危険はない。毒の射程は10mもある。

センチピート：荒野、砂漠

巨大なだけである。

ラジェーテッドグリズリー：荒野

熊は天敵がいないため、強烈な放射能を身体にため込むことになった。これに傷つけられると放射能に冒される。早く医者に見せるべきだろう。放っておくと3日ごとにSUVが1ランク下がって、最後には死ぬ。

サスカッチ：荒野、森林

珍獣である。汚染されているので金にはならない。教えれば武器なども

扱える。

ベヒモリザード：荒野

カバのような頭をした大トカゲ。怒らせなければ攻撃してこない。

ペイルホース：荒野

野生馬のアルビナで、見た感じは青白く見える。性格は凶暴で、肉食。勝てる見込みがあると向かって来る。

大きな音を出すと逃げていく。

サンドフロッグ：砂漠

普段は石の様でじっと動かないが、近くに獲物がくると毒のついた舌で相手をなめる。

バンデッド：不定

バンデットの下っ端のことである。

武器を持つならば9mmカートレスか9mmSMG、または7.62mmアサルトライフル、コンバットナイフなどが一般的である。

オート、バースト射のルールは使用せず、何をするにも一律40%あるいは30%、20%くらいで、1目標のみ1回射撃にするとスムーズにプレイが進むだろう。

チャド：地下下水道

ヒューマノイドタイプのミュータント。ゾンビーより人間に近いが、知能は子供程度。縄張りに近づくものを攻撃する。光に弱い。

マントラップフラワー：荒野、砂漠

カメレオンの様に体色を変えて獲物を待つ巨大ハエ取り草。まともに挟まれると骨までバラバラになってしまう。

スティンガープラント：荒野、砂漠

獲物を求めてうろつくツタである。有効範囲（3mくらい）にいる者なら何人にでも同時に攻撃をかけられる。

イレイザーヘッド：廃虚、荒野

過酷な荒野での生活に適応した新種のヒューマノイド。知能などは損なわれておらず、人間に激しい憎悪を抱いている。武器を銃も使え、危険である。

ワンダリングチャート

(1D6)	地形 荒野・山地	廃虚	砂漠	湿原、下水	海岸、近海
1・2	なし	なし	なし	なし	なし
3	なし	キングスパイダー ヘルスコーピオン	マントラップフラワー サンドフロッグ	なし	なし
4	ペイルホース ツインヘッドバイパー	スティンガープラント	サンドクラブ センチピード	なし	なし
5	マッドバッファロー コヨーテ	ゾンビー イレイザーヘッド	デザートオクトパス	ジャイアントスラッグ ジャンボスネイル	なし
6	ベヒモリザード ラジェーテッドグリズリー バンデット	バンデット	デザートワーム	チャド	バグロブスター ジェルマンタ

[10.4.3] 異常気象表

名称　：**熱嵐（シムール）**
発生地点　：北米中西部。テキサナシティ
説明　：300℃を超える熱風が30分くらい吹く。外にいた人間は焼け死ぬ。
時期前・触れ：夏の頃無風状態に注意

名称　：**メタルストーム**
発生地点　：メキシコ湾から北米中央部へ移動
説明　：肉食バッタの大移動。外にいたもの、薄い壁の中にいたものは30%で死ぬ。60%で重傷。
時期・前触れ：夏の頃。レーダー、天気予報に注意

名称　：**毒竜巻**
発生地点　：北米東海岸
説明　：B,C兵器の残りカスが気圧の急激な変化で竜巻と化す。効果は様々だがガスを吸ったら60%で死ぬ。
時期・前触れ：竜巻が見えたら注意

名称　：**強酸雨**
発生地点　：全域、特に西海岸は2，3日に1回
説明　：長時間雨に当たると皮膚が爛れる。錆止めをしていない鉄板は真っ赤に錆びてしまう。
時期・前触れ：酸っぱい香りがしたら注意

名称　：**細菌霧**
発生地点　：全域、特に西海岸はほぼ毎日
説明　：吸い込むと病気にかかったり死んだりする。エンジンがオーバーヒートすることもある（各々30%）。
時期・前触れ：晴れた日

名称　：**球電**
発生地点　：北米中央部、五大湖周辺
説明　：電磁波異常で電気の球が発生する（直径10～30cm）。触れると感電し、ひどいときは死ぬ（25%）。
時期・前触れ：乾いた所

名称　：**電磁嵐**
発生地点　：北米西部
説明　：すべての通信、電子装備が使えなくなる（数分から2日くらい）。
時期・前触れ：突然

名称　：**カマイタチ**
発生地点　：北米東部
説明　：気圧異常の突風で砂が巻き上げられて身を切り裂く。人間は1D6回の80%命中でダメージを出す。
時期・前触れ：風の強い所

[10.4.4] 有名なバンデッド一覧

グループ名：チェーンブラッツ
種別　：B
出没地：サン＝アンジェルス近郊
装備　：バギー、トライク、チェーンソー
特徴　：火器も使用するが、チェーンソーで切り刻むのを悦ぶ。ボスはアイアンハンド、テンガロンハットの好きなフルボーグ。
ボス,賞金首：アイアンハンド（$10,000）、ピッケル・ジョー（$5,000）など

グループ名：ブラウンベレー
種別　：B
出没地：ネオ・アップル近郊
装備　：装甲車、コンバットシェル、シェルキャリア
特徴　：反乱を起こしたグリーンベレーのブラウン大佐が率いている。
ボス,賞金首：ブラウン大佐（$30,000）、ガーバー軍曹（$10,000）など

ループ名：ビューティエンジェル
種別　：B
出没地　サン＝アンジェルス近郊
装備　：バイク、モノ、トライク
特徴　：メンバー全員ホモのバンデッド
ボス,賞金首：アリス・バーモンド（$10,000）、ジェシカ・パープルハート（$6,000）など

グループ名．バミューダデビル
種別　：SeB
出没地：大西洋
装備　：大型艦、コルベット艦、ホバークラフト
特徴　：旧米海軍の脱走者たち。手ごわい。
ボス,賞金首：キルビック少将（$80,000）、オコンネル中佐（$50,000）など

グループ名：シルバーウルフ
種別　：B
出没地：中部
装備　　トライク、ミュータント
特徴　：ミュータントを何らかの方法で飼い慣らし、獲物を襲わせる。
ボス,賞金首：ウオルフ・ハーバー（$10,000）、ガイ・モーリス（$5,000）など

グループ名：アンゴルモア
種別　：SpB
出没地：軌道上の何処か
装備　：キラー衛星
特徴　　狂ったキラー衛星。探知範囲に対して無差別レーザー攻撃を行なう。
ボス,賞金首：アンゴルモア（$100,000）

グループ名：ランバー ＆ アーノルド
種別　：B
出没地：不定
装備　：サイボーグ、装甲車、他
特徴　：２人組の戦闘サイボーグで、ムチャクチャ強い。
ボス,賞金首．ランバー（$50,000）、アーノルド（$50,000）

グループ名：デスフォース
種別　：B
出没地：不定
装備　：戦闘ロボット
特徴　：狂気の科学者ワグナー博士が操る無人虐殺軍団。
ボス,賞金首：ワグナー博士（$10,000、生け捕ると$50000ドル）

グループ名：ブラック・ナイツ
種別　：B
出没地：テキサナ近郊
装備　：バギー、ホバータンク
特徴　：白装束をつけた黒人だけのバンデッド。
ボス,賞金首：チャールズ・ラファイエット（$8,000）、トミー・カーチス（$6,000）など

グループ名：ゴーレムアーミー
種別　：B
出没地：中部
装備　：戦闘ロボット
特徴　：取り残された狂ったロボットの集団。なぜかよく森に侵入して木を倒したりする。
ボス,賞金首：G61指揮型無人インセクター（１機につき$6,000）

グループ名：ピンキーソルジャー
種別　：B
出没地：ネオ・アップル近郊
装備　：バイク、コンバットシェル、ホバータンク、インセクター
特徴　：すべてピンク色に塗られたメカを使用する。襲った相手を殺したことがないという女性グループ。
ボス,賞金首：ルナ・クイーンズ（$7,000）、ドロシー・カニンガム（$5,000）など

グループ名：メキシコ民族党
種別　．G
出没地．サン　アンジェルス、テキサナ近郊
装備　：様々
特徴　：宇宙開発に反対するゲリラ。
ボス,賞金首：エンリコ・ラミレス（$22,000）、ツァン・サカモト（$5,000）など

グループ名：統一中米戦線
種別　：G
出没地：全シティ
装備　：様々
特徴　：共産主義者の残党ゲリラ。
ボス,賞金首：アンツェネス・ネロ（$12,000）、グロリア・ギルバート（$25,000）など

グループ名：ハイチオカルト団
種別　：G
出没地：テキサナ
装備　：様々

特徴　：製薬会社とつながりがある。おとなしいグループ
ボス,賞金首：ペドロ・ルスカ($5,000)、アル・キナロイデス($5,000)など

グループ名：メシヤの羊
種別　：G
出没地：サン＝アンジェルス
装備　：様々
特徴　：新興宗教だが信者を麻薬づけにして労働キャンプで働かせる。
ボス,賞金首：イザベル・オズボーン($10,000)、ジム・ロン($8,000)など

グループ名：ジャンク・コミューン
種別　：G
出没地：全域
装備　：様々
特徴　：都市外を行き交う者たちから物資を奪い、新たな理想都市を造ろうとする難民たち。
ボス,賞金首：セルジュ・パシャ($12,000)、エル・ダハール($7,000)など

グループ名：コントラ
種別　：G
出没地：テキサナ
装備　：様々
特徴　：歴史の古いゲリラグループ。
ボス,賞金首：カール・ソト($14,000)、増長天($7,000)など

グループ名：トントン・マクート
種別　：G
出没地：サン＝アンジェルス、テキサナ
装備　：様々
特徴　：ハイチから発祥した宗教的ゲリラコマンド。
ボス,賞金首：カルロス($20,000)、スタン・ウェルズ(7,000)など

グループ名：マクンバ
種別　：T
出没地：テキサナ
装備　：赤く塗られたアイスピック
特徴　：旧ブラジル宗教結社。生贄を求める犯罪組織。
ボス,賞金首：レオナルド・ゲレロ($9,000)、タマ・レ・ナンボ($7,000)など

グループ名：KKK
種別　：T
出没地：全シティ
装備　：狙撃を好む
特徴　：元は人種差別組織だが、急進的ファシストと見なされている。企業重役を狙うテログループ。
ボス,賞金首：マーシャル・ウィルソン($9,000)、ウォルター・スミス($6,000)など

グループ名：神の手
種別　：T
出没地：全シティ
装備　：爆弾を好む
特徴　：目的不明の宗教テログループ。無差別爆弾テロが得意技。
ボス,賞金首：グレイハウンド($45,000)、ニードル($38,000)など

グループ名：カリブ解放機構
種別　：T
出没地：サン＝アンジェルス
装備　：吹き矢を好む
特徴　：南下政策に反対するテログループ。要人を狙う。
ボス,賞金首：エルンスト・ビンゲン($22,000)、ダン・コスギ($20,000)など

グループ名：ゴールデンパイライト
種別　：T
出没地：全シティ
装備　：短針銃を好む
特徴　：本来人身売買組織だが、身代金目当ての誘拐を頻繁に行なう。
ボス,賞金首：ジェラール・デュビビエ($16,000)、アクセル・クリューガー($6,000)など

グループ名：スコプチ
種別　：T
出没地：全シティ
装備　：スペツナズナイフを好む
特徴　：地球を蘇らせるために人類を滅ぼそうという無差別テログループ。
ボス,賞金首：ユーリー・ブランホフ($16,000)、サミュエル・ダイ($14,000)など

グループ名：緑の地球党
種別　：T
出没地：全シティ
装備　：SMGを好む
特徴　：過激な自然保護グループ。宇宙開発、地球再生の両方に反対し、様々なテロを行なう。
ボス,賞金首：イアン・リンドバーグ($13,000)、ジル・バートナム($7,000)など

"種別"
B：バンデッド、G：ゲリラ、T：テロリスト。一般にB→G→Tの順で兵の練度、装備も良くなり、手ごわい相手となる。テロリストはシティ内での破壊、暗殺活動が多い。

[10.4 4.1] バンデットのリーダーについて
何名かの特徴あるバンデットのリーダーのデータを参考として挙げておきます。
ガーバー軍曹：ブラウンベレー第1突撃隊のリーダー。ナイフコンバットのプロで、愛用の単分子ナイフで相手をメッタ切りにするサディスト。

STR	35	REF	29	DEX	17	INT	5	EDU	7
PER	15	SYM	4	WIL	18	SUV	8	HP	40

スキル：拷問・尋問　48%、サバイバル　89%、偽装・カモフラージュ104%、戦略・戦術指揮　71%、ブービートラップ　119%、爆発物　85%、ストーキング　197%、小火器　99%、重火器　77%、投擲全般　86%、素手戦闘　152%、ナイフコンバット　268%、特殊武器戦闘　69%、格闘

回避　70%
主要装備：単分子ナイフ、コンバットナイフ、手榴弾、ワイヤー、.45Calカートレス(シルバーチップ使用)、ファイバーシャツなど

アリス・バーモント：髭の剃り跡も青々しい、ビューティーエンジェルのリーダー。大した奴ではないが、リーダーだけあって鞭の扱いには慣れている。
STR　12　REF　24　DEX　17　INT　8　EDU　9
PER　14　SYM　3　WIL　16　SUV　D　HP　11
スキル：スリ　87%、誘惑(同好の男のみに効果あり)140%、変装　74%、拷問・尋問　119%、地上車全般　204%、小火器　94%、狙撃　55%、格闘回避　70%、特殊武器戦闘　148%
主要装備：黒革の鞭(火力＋6)、短針銃、9mmSMG、ジャンプスーツ、各種ドラッグなど

グロリア・ギルバート：女性ではあるが、戦利品の軍用フルボーグに脳を移植してしまっているので、外見からは想像がつかない。そのメタルボディで大口径のライフルを軽々と扱うことができる。あまりにも高い戦闘能力を持つため、リーダーより高い賞金がかかってしまった。
STR　40　REF　27　DEX　12　INT　8　EDU　4
PER　25　SYM　12　WIL　16　SUV　S　HP　30
そのほかのデータは"ネッガー"のものを使用
スキル：大型メカニクス　68%、精密メカニクス　69%、サバイバル　51%、偽装・カモフラージュ　72%、戦略・戦術指揮　32%、ブービートラップ　49%、爆発物　92%、空中・OG機動　70%、ストーキング　111%、小火器　49%、重火器　128%、投擲全般　66%、素手戦闘　92%、大型武器戦闘　135%、格闘回避　70%
主要装備：20mmサイボーグライフル、APボウ、手榴弾、高周波ブレードなど

増長天：トーキョー生まれのこのB級AIは、リーダーのカール・ソトに助けられて彼に心酔し、ゲリラに加わることにした。そのボディはサイバーパーツを流用して、常にパワーアップをはかっている。カールの仲間は増長天を完全に人間と認めているようだ。
STR　26　REF　19　DEX　0　INT　0　EDU　30
PER　30　SYM　?　WIL　なし　SUV　S　HP　16
サイバーリンク端子4本
主要取得スキル：大型メカニクス　80%、精密メカニクス　100%、地上車全般　100%、偽装・カモフラージュ　60%、ブービートラップ　100%、爆発物　90%、重火器　100%、搭載火器　30%、投擲全般　80%、素手戦闘　100%、格闘回避　70%、特殊武器戦闘　90%
主要装備：重武装ホバータンク、または12.7mmHMG、パイルバンカー、胴部・脚部にメタルスキンBなど

ニードル：昔は腕のよいハンターだったらしい。彼は変幻自在のフルボーグ《カメレオン》に脳を移植しており、そのため本当の名前も顔も当局にはまったくわからない。爆弾テロも行うが、それよりむしろ、10cmほどの単分子ニードルを用いた暗殺が好みらしい。彼のターゲットになった者は月面に住んでいたとしても必ず暗殺されてしまうという。
STR　22　REF　19　DEX　17　INT　22　EDU　14
PER　22　SYM　16　WIL　18　SUV　S　HP　13
その他のデータは《カメレオン》のものを使用
スキル：精密メカニクス　98%、建設土木工学　72%、土地カン　121%、変装　256%、地上車全般　211%、小型艇ナビゲート　83%、コンバットシェル　108%、サバイバル　46%、偽装・カモフラージュ　64%、ブービートラップ　29%、爆発物　152%、ストーキング　145%、小火器　94%、重火器　142%、搭載火器　56%、素手戦闘　62%、格闘回避　70%、特殊武器戦闘　198%
主要装備：単分子ニードル(火力20)、.22Calブラスター、各種爆弾、特殊繊維製タキシード(A40／80%)など

ダン・コスギ：黒装束が彼のトレードマーク。東洋人らしいが、その素顔を詳しく知る者はいない。手裏剣を愛用しており、テロリストというよりは純粋な暗殺者である。彼の肉体はまったくサイバー化されていないらしいが、厳しい修行の結果、信じられない能力を身につけている。
STR　32　REF　45　DEX　27　INT　15　EDU　14
PER　48　SYM　5　WIL　35　SUV　S　HP　40
夜間戦でも一切のペナルティを受けない。肉体を仮死状態にできる。10mのジャンプができ、上空100mから飛び降りても怪我1つしない　スキル：万能、変装79%、サバイバル　201%、偽装・カモフラージュ　62%、ブービートラップ　66%、爆発物　73%、空中・OG機動　140%、ストーキング　124%、投擲全般　203%、素手戦闘　99%、ナイフコンバット　118%、大型武器戦闘　95%、格闘回避　80%
主要装備：手裏剣(火力＋5)、忍刀(火力＋20、シフト1)、煙玉(CSDの効果)など

[10.4.5] NPC戦闘部隊

PCたちはプレイ中、様々な種類の敵と戦うことになるでしょう。ここでは、GMが参考にするための、敵対する戦闘部隊のデータと例を挙げておきます。データの見方、使い方は基本的にミュータントなどと同じ(ターンごとの行動に関して、対ミュータント戦オプションルールのチャートを使用してください)ですが、防具(装甲)は戦闘ルールに準じ、命中部位によります。また命中率は戦闘全般で使用され、使用火器の命中修正が加わります。"一律"とただし書きがあるもののみ、常にその%で判定してください。GMはこれらが面倒と感じたら防具、命中率とも一定の値を設定することにしてもかまいません。

平均取得スキルは戦闘スキル(命中率として表されています)以外に取得している可能性のあるスキルのことです。

AHP実働隊

ハッキング中のハッカーが、AHPに探知されると彼らが出動します。迅速に犯人を逮捕することに重点がおかれているので、彼らの装備は貧弱な印象を受けます。目標であるハッカーが高い戦闘力を持っていないと考えられているのか、その人員の質もあまり高いとは言えません。彼らは別にコンピュータ関係の知識も教育されているわけではありません。

なお、装備のうち、赤外線ゴーグルと応急キット、平均取得スキルのうち〈応急手当〉〈格闘回避〉などは他のすべての警察および軍の部隊全員が取得しているものとします。
平均能力
REF：8　SUV／HP：D／8　WIL：－1　攻撃力：±0　命中率：40%　防具：防弾ジャケット
装備　ソリッドシューター、スタングレネード、9mmSMG、応急キット、赤外線ゴーグルなど
平均取得スキル：地上車全般　40%、小型艇ナビゲート　30%、応急手当　30%、格闘回避　30%
使用メカ：モノバイク(兵装は装甲ハイチョバムA10など)、小型ヘリ(兵装は装甲ファイバニウムA40およびIR投光器など)
1部隊の規模：6～8名のバイク兵、必要ならヘリ1機のバックアップ

RP(ライアットポリス)

RPはポリス(市警)の中でも力自慢の者で構成されています。暴徒の鎮圧が主な仕事です。人手不足のポリスにしては人数が割と多い部隊で、質より数という姿勢が明らかです。人数が足りないときは、バウンサーなどを臨時で雇い入れたりもします。装備はこの他に、旧式のコンバットシェルが(威嚇用として)駆り出されることがあります。

平均能力

REF：8　SUV／HP：C／12　WIL：－2　攻撃力　＋4　命中率：40%　防具：ボディアーマー、ファイバーヘルメット、重大事件ならオートプロテクター《ハードボーラー》

装備：ソリッドシューター、スタンスティック、アイアンナックル、7.62mmアサルトなど

平均取得スキル：地上車全般　30%、ファイトスキルが高いものが多い

使用メカ：鎮圧用小型ホバータンク(兵装は前側面のみ装甲ハイチョバムA100、ゴムスタンガンなど)、兵員輸送トラック

1部隊の規模：12名、必要ならホバータンクのバックアップ

ハイウェイパトロール

メガ・シティ内ではハイウェイは大動脈に相当し、ダウンタウンについで犯罪が多発するところです。暴走族は頻繁に常軌を逸した犯罪を、またハイウェイの封鎖は逃走中のテロリストとの激烈な戦いを引き起こします。当然ながら、ハイウェイパトロールは警察コントロール下の戦闘部隊としては、エアポリスと同様、エリートといえるでしょう。とくにサン・アンジェルスでは他のメガ・シティに比べて(警察部隊全般がそうですが)、パトロールの装備は充実しています。

平均能力

REF：13　SUV／HP：D／10　WIL：－2　攻撃力：±0　命中率：50%　防具：オートプロテクター《ワイヤードギア》または《コマンドウ》、平時は防弾ジャケット、ファイバーヘルメット

装備：12Gショットガン、低反動APガン、.357マグナム、.45Calカートレス、警棒など

平均取得スキル：地上車全般　70%、小型艇ナビゲート　40%、土地カン　50%、大型メカニクス　50%など

使用メカ：2輪バイク(兵装は装甲ハイチョバムA20、必要に応じ7.62mmLMG)、小型ホバータンク(サンプルの物を使用)、道路封鎖用装甲トラックなど

1部隊の規模：パトロールは2名、有事にホバータンク、トラックのバックアップ

エアポリス

このワールドにおいては、エアポリスは地上の警察隊の支援より、独自に活動、または事件解決を行なうらしく、ヘリに強力な武装が施されています。これは凶悪犯罪が多く、そうせざるをえないということなのです。ただし、市街地においてはその高すぎる火力のため、必ずしも有効な保安システムといえない場合もあります。エアポリスのメンバーはヘリの扱いには優れていますが、個人戦闘能力は比較的、低いようです。

平均能力

REF：10　SUV／HP：D／7　WIL：＋0　攻撃力：－1　命中率：50%　防具：ファイバーシャツ、ファイバーヘルメット

装備：.45CalSMG、9mmカートレスなど

平均取得スキル：小型艇ナビゲート　80%、大型メカニクス　50%など

使用メカ：小型戦闘ヘリ(サンプルの物を使用)

1部隊の規模：パトロールは2名(2機)、有事には4～6名(機)である

SWAT

警察の中で一番のエリート部隊です。彼らはまさにカウンターテロの分野では主役に他なりません。その活躍は誰もが知っています。もっとも、とくに重大なテロ犯罪が発生した場合には、アーミーの特殊部隊が解決にあたることもあるのですが。SWATなどのエリート部隊のメンバーは、ほぼ全員が何らかのサイバー強化を受けているのが普通です。フルボーグのメンバーの割合も5割をこえていますが、例は部分強化してあると思われるメンバーのデータです。

平均能力

REF：17　SUV／HP：C／14　WIL：－5　攻撃力：＋10　命中率：80%　防具：任務に応じた各種オートプロテクター

装備：フレシェットライフル、レーザーライフル、.22calブラスター、低反動APガン、ソリッドシューター、9mmSMG、テイザー、スタングレネード、単分子ナイフ、単分子ワイヤーなど

平均取得スキル：大型メカニクス　40%、暗号、信号　50%、地上車全般　40%、コンバットシェル　70%、サバイバル　50%、偽装・カモフラージュ　50%、ブービートラップ　70%、爆発物全般操作　70%、ストーキング　80%、空中・OG機動　50%など

使用メカ：各種の戦闘メカ、特に《パラダインII》クラスのコンバットシェルを多用

1部隊の規模：通常10名で作戦を行なう。最小単位は2名

アーミー

アーミーは傭兵団に比べ、明らかに装備がよいかわり、その総数は一都市を守る軍隊にしては少なすぎます。ですからメガ・シティとしては、紛争時にどうしても傭兵を雇わざるをえないのです。アーミーの地上部隊のコンバットシェル要員を例に挙げますが、所属部隊によってその装備、取得スキルも様々ですので注意して下さい。彼らは戦闘のプロだけあって、装備もさることながら警察の部隊より優れた戦闘能力を有しています。しかし、全般的にみた戦闘能力は、ハンターのそれにはかないません。訓練のレベルはかなり高いはずですが、ハンターほど実戦経験を積んでいないのが原因です。紛争においては傭兵より高い戦果をあげますが、小規模戦闘ではあまり使い物になりません。アーミーは紛争時以外にもスポンサーの企業の都合などで、PCたちに牙をむくこともあります。

平均能力

REF：14　SUV／HP：C／14　WIL：±0　攻撃力：＋4　命中率：60%　防具：なし(センサースーツ)

装備：9mmボディ、コンバットナイフなど

平均取得スキル：コンバットシェル　60%、大型メカニクス　40%、空中・OG機動　70%、偽装・カモフラージュ　40%、サバイバル　30%など

使用メカ：コンバットシェル(サンプル"パペットマン"の物を使用)

1部隊の規模：コンバットシェル隊の最小単位は4名(4機)

典型的な傭兵

一般に傭兵の個人戦闘能力はアーミーを上回りますが、組織的な活動にはあまり向いていないと言われています。傭兵(＝ハンター)の独立的な気質がその原因でしょう。PCとしては、敵にまわしたくない輩の一つではないでしょうか。

例は歩兵としての傭兵です。

平均能力

REF：12　SUV／HP：C／12　WIL：＋0　攻撃力：＋3　命中率：60%　防具：様々

装備：5.56mmオート、7.62mmアサルト、スナイパーライフル、9mmSMG、.44マグナムオート、コンバットナイフ、手榴弾、ワイヤーなど

平均取得スキル：コンバットシェル　30%、サバイバル　50%、偽装・カモフラージュ　40%、ブービートラップ　60%、爆発物　60%、ストーキング　70%、応急手当　40%など
使用メカ　様々。割合に安価なもの
１部隊の規模　不特定。多くても６名程度

暴走族,ストリートギャング

シティ内の犯罪の多くは彼らによって起こされています。個人としての力はたいしたことはありませんが、ごくまれに特定の武器の扱いにすぐれた者がいます。集団で行動し、逃げ足が早いのが特徴です。
平均能力
REF：８　SUV／HP：D／７　WIL：＋２　攻撃力：＋３　命中率：30%　防具：普通はなし
装備：ポケットナイフ、アイアンナックル、アイスピック、鉄棒、チェーン、ボウガン、火炎ビン、.22Ca カートレスなど
平均取得スキル：スリ　60%、大型メカニクス　20%、地上車全般　50%など
使用メカ：独自に改造した２輪、モノバイク、バギーなど（特に暴走族）
１部隊の規模：６名以上で行動する

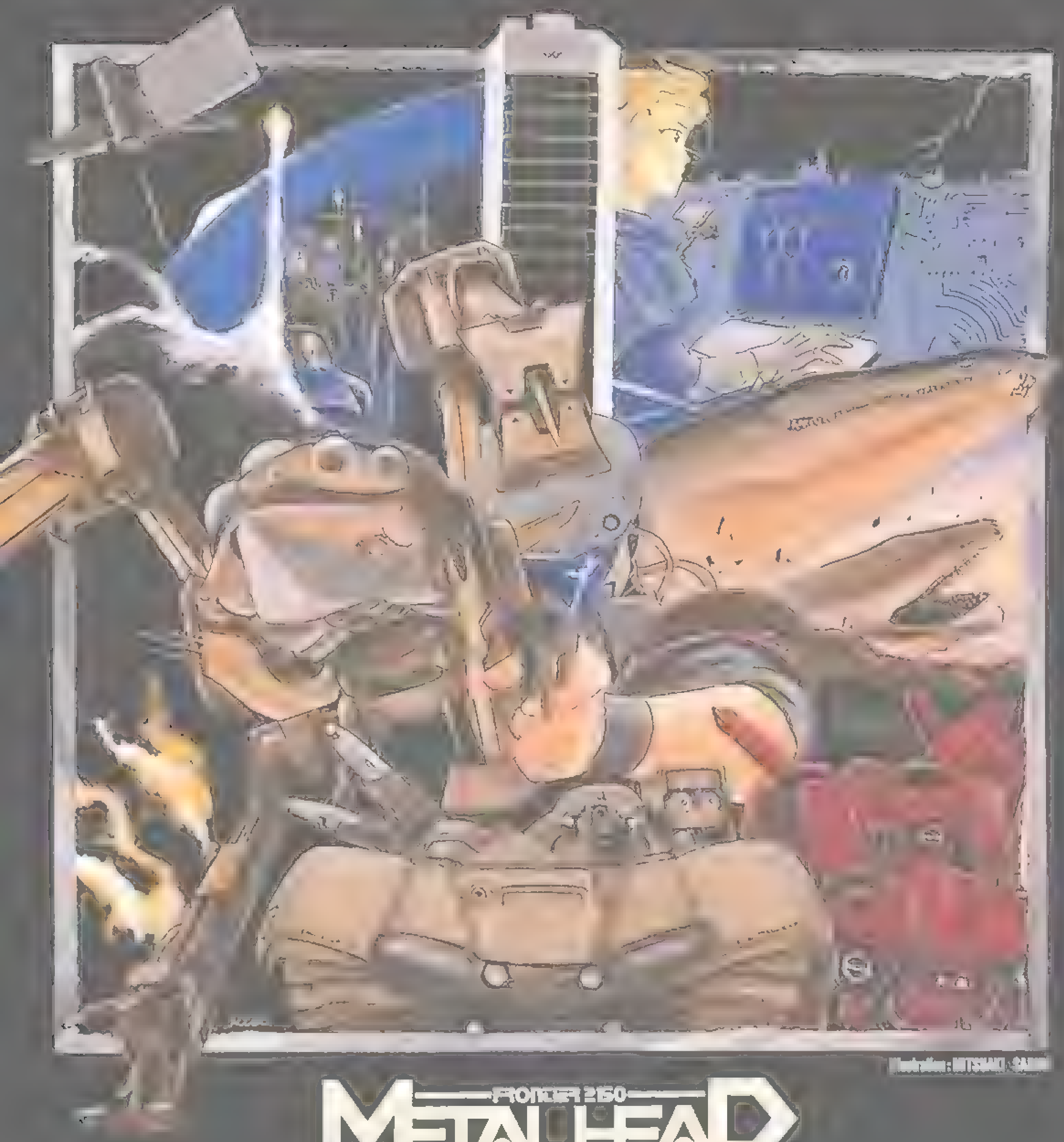
暴徒

ダウンタウンや難民キャンプに住む貧民は常に弱者というわけではありません。彼らの怒りが暴動という形で表されたとき、時にはRPでさえ対応できなくなる場合があるのです。

暴徒はちょっとしたきっかけでも発生し、手当りしだいに町を破壊したり放火したりしてまわります。扇動者が捕まったり、殺されると自然と解散します。
平均能力
REF：７　SUV／HP：E／６　WIL：＋３　攻撃力：＋１　命中率：一律20%　防具：なし
装備：鉄棒、棒類、その他
平均取得スキル：なし
使用メカ：なし
１部隊の規模：30名～100名、あるはそれ以上

テロリスト,バンデット（ゲリラ含む）

彼らのデータはミュータントチャートにもありますが、グループのリーダーはたいてい一筋縄では倒せないほど強いようです。もっともそれだから賞金がかかっているのですが。バンデットは単なるならず者の集まりですが、ゲリラ、テロリストはそれに比べ、ちゃんとした訓練も受けている場合も多く、理性的なプロフェッショナルで、相手にする場合は注意が必要です。
平均能力
REF：８　SUV／HP：D／８　WIL：±０　攻撃力：＋２　命中率：20%～40%　防具：一般になし　装備：7.62㎜アサルト、９㎜SMG、９㎜カートレス、コンバットナイフ、蛮刀、手榴弾など様々
平均取得スキル：様々。テロリストは建築土木工学　40%、偽造　60%、拷問・尋問　40%、爆発物　70%、ブービートラップ　30%、ソフトプログラム　50%、イメージファイト　60%など
使用メカ：様々
１部隊の規模：様々だが４～10名ほど



FRONTIER 2150

METALHEAD


METALHEAD
The Role Playing Game of the Fron
シナリオブック

シナリオ１
ダブル・トラップ

DAI SATOH

初めに

このシナリオは２人～４人用のものですが、３人がベストです。PCのキャラクタークラスはどれでもかまいませんが、ネットライナーやバウンサー向きのシナリオと言えるでしょう。舞台はテキサナです。

新型ドロイドの実戦テスト

テキサナシティの主要公安機関、ヒューストン・セキュリティ・サービス(HSS)社の兵器開発部ではこのほど、新型戦闘ドロイドを完成させました。開発部主任のディック・サトーはこの新兵器の実戦テストとデータ採取のため独断で試作機を郊外の荒野に放ち、ハンターなどを襲わせています。

GM用情報

ディック・サトーはマフィアのマッツィーニ・ファミリーと癒着しており、今まで様々なあくどいことをして、今の地位を得たのです。しかし、同じ開発部のAI開発スタッフ、ルーク・ハワードはひょんなことからその悪事のすべてを知ってしまいました。ディックはルークを事故に見せかけて殺害しましたが、そうなることを予期していたルークは、開発中のAIのメモリバンクにその証拠となるデータを隠していました。ディックはさらにルークの恋人であるフィアも何かを知っていると思い実戦テストにかこつけて殺そうとします。

ACT-１　プロローグ

PCたちが馴染みのブローカー、ナッシュの経営するバーで飲んでいると、ブローカーが急ぎの仕事を持ってきます。



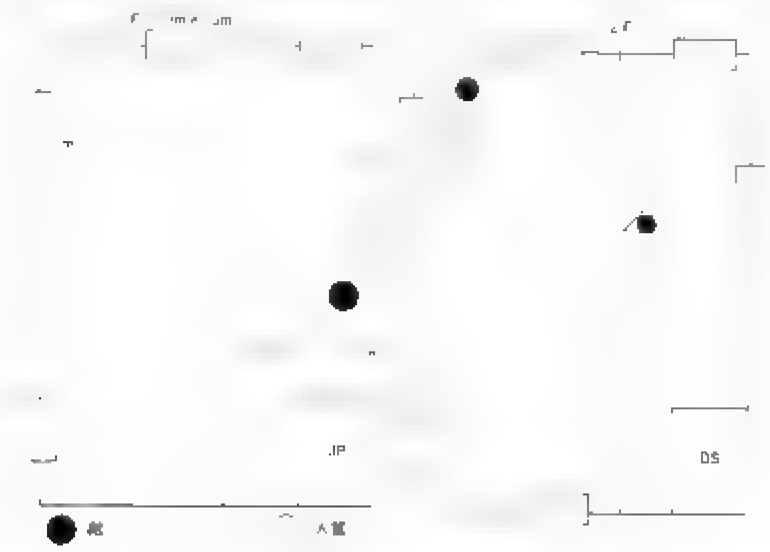
仕事内容は以下のとおり。
依頼主：ヒューストン・セキュリティ・サービス社、総務部
内容　：シティ郊外TM 61エリアの廃虚から、HSSの４名の社員を救出し、連れ帰ること。
期限　：本日中(12時間)
報酬　：総額＄10,000

きわめてまっとうな仕事です。今、わかっていることは以下のとおりです。
1．社員の拉致されている廃虚は、元倉庫でまわりは荒野になっている
2．４名の社員が既に死亡していたら、その証拠を持ち帰れば、契約通りの額の報酬を支払う
3．事件が起こったのは昨日。警備ロボットのパーツを輸送中に襲われた。犯人は何の声明も出していないが、調査によりマフィア・マッツィーニファミリーの仕業だということが判明している
4．既に他のハンターが４名ほどまわっている
※報酬額が何人でやっても＄10,000という安値なのはこうした理由からです。根がセコイこのブローカーはこんな儲けが少ない仕事も見逃しません。

ブローカー　ナッシュ・ダニカン　42歳
見るからにセコイ小男で、PCがこの仕事を断わろうとしても、最低１人はどうしても行かせようとします。そうしなければ、彼の手元に金が入ってこないからです。
PCがPERのAR25以上に成功したら、彼の隠していることに気づきます。それは、HSSが自前の部隊を使わないのは、社内で何かゴタゴタが起こっているからだということです。その当事者はどうも総務部と開発部のようです。

ACT-2　始動

PCたちが現場につくと(30分程度です)さっそく待っていた４人のハンターたちが簡単な説明をし、作戦となります(どう進めるかは自由です)。廃虚の見取図は以下のとおり。見張りの人数は３人、それから人質のうち２名はすでにここに運ばれる間に殺されていることもわかります。



ギャング1～3　MV：3　REF：8　SUV：D　WIL：+0
攻撃力：+2　命中率：一律65%
7.62mmアサルトまたは9mmSMGなど使用

NPCハンターのデータは次のとおり
バウンサーA～D　MV：3　REF：12　SUV：C　HP：12
WIL：-10　攻撃力：+4　命中率：一律65%
5.56mmオートライフル、7.62mmLMG、手榴弾
357マグナム、ボディ・アーマーなどを使用

２Fの奥にいた人質のうち１人は既に殺され、あるいは戦闘中に流れ弾に当たって死にます。作戦自体は簡単なはずです。
２Fの奥の部屋には新型兵器が組み立てられて置いてあります。１人残った人質――白衣を着た女性を救出するため部屋に侵入すると、突然このメカが動き出します。応射するNPCのハンターたちをあっという間になぎ倒し、(GMはPCたちには手加減してください)壁を破って逃げだしてしまいます。

ALI-XM-001「バグベア」

形式	：試作無人戦闘歩兵
名称	：ALI-XM-001「バグベア」
タイプ	：M
REF／MV	：15／0～4(ブースター使用時60。10ターン使用可能)
STR	：45
HP	：40
装甲	：(全面一律)A30／60%(チタニウムアーマー) 頭部のみは電磁フィールド(A100／100%)
装備	：記録カメラ、サイバーアイ、 サイバーIRビジョン、ECMポッド(A)、 チャフポッド(M)、7.62mmミニガン×1、 火炎放射機×1、BクラスAI
多用途AIのスキル	：搭載火器　20%、格闘回避　70%、 素手戦闘　70%、重火器　20%、小火器　30%

バグベアの形は２足歩行型で、体型はゴリラに酷似しています。左腕上部に7.62mmミニガン内蔵。右脇腹に火炎放射器。頭部にセンサーが集中しています。戦闘時には強化バイザーと兼用の電磁フィールドが降り、ブースターは腰部に噴射口が２つ。マニュピレーターで格闘戦および小火器の射撃も可能。未完成なので射撃に対する回避はできません。

1～7	本体	
8	ブースター	CP5　２発で機能停止。
9	強化バイザー	A100のファイバニウムアーマーとして見る。CP3。破壊後にAに命中。
0	各種兵装のいずれか	

行動パターン
ゲリラ戦モードに設定されているため、エネルギー指数が一定以上の物体を攻撃するようになっています。そのために通過するエネルギー輸送トラックなどを主に攻撃します。テキサナ・シティ行政府では新手のテロ組織のしわざと見るでしょう。

PCたちには反撃する間は与えられません。ここはひとまず女性を連れて脱出しましょう。バグベアは隠れてしまい見当りません。

技術研究員　フィア・ラングレイ　21歳
HSSの開発部のスタッフ。素材工学の担当で、戦闘用のロボットの装甲の研究をしています。性格の穏やかな美人です。

シティに連れ帰る途中彼女にいくつかの質問ができますが、以下の事

しか知りません。
①本社からバトンルージュの研究所に輸送中に襲われたこと（ルートはシティ郊外を使いました。上司のディック・サトーの指示だそうです）。
②バグベアのこと。
マフィアがバグベアの組立を強制したこと。またその行動パターンのモードについて。またその装甲についてのデータ（頭部の過度な防御フィールドについて彼女は不思議に思っています）。

バグベアについてはまだ機密なのですが、彼女はそういう事には疎いらしく、よくしゃべってくれます。

ACT-3　索敵

PCがナッシュのバーに戻って、HSSに連絡をつけると、開発部の主任のディック・サトーがガードマン２人を連れてやってきます。PCたちに不満があるのならここで報酬額の交渉をして構いません。もしPCがフィアから聞いたことをディックに質問したならば、ディックはフィアを厳しく叱ります。そしてPCたちに口止め料として１人当り＄10,000を口座に振り込んでくれます。PCが口止め料をもらうもらわないに関わらず、翌日から全員に刺客が向けられます（脅し程度で本当に殺してはいけません）。方法は目前すれすれに狙撃するとか、部屋に手榴弾を投げ込むとかが良いでしょう。バウンサーがEDUのAR15に成功すればプロの仕業ではないことがわかります。これはディックに指示された、マフィアの下っ端どもの仕業です。

技術主任　ディック・サトー　39歳
彼は青黒く痩せこけた男で、サディストです。

HSS開発部の主任技師という肩書はマフィアを使って手にいれたもので、総務部も彼に対しては目を光らせています（社内でも要注意人物ということです）。そして、また今回、彼は独断で新型メカの実戦データを採るため、バグベアを荒野に放ちました。もちろん公にならぬようマフィアに技術者の乗った車を襲わせ、組立が終了したらフィアを殺害し、何日かしたらデータを回収するつもりです。PCは彼に会うたび、EDUのAR25、または《精神医学》のSR２で、彼が精神医学（催眠術）のエキスパートであることを暴けます。

PCたちは刺客が来た日から３日ほどたってから、新たな仕事の依頼を受けます。依頼を持って来たのは、先日助けたフィアで、内容は以下のとおりです。

依頼主：不明（ですが、HSSであることは明らかです）
内容：世間を騒がせている戦闘ドロイド（バグベア）を破壊し、かつAIのデータバンクを無傷で持ち帰ること
期限：３日以内
報酬：総額＄40,000
※データバンクを壊してしまったら＄20,000しか払わない

またPCたちがバグベアのデータを知りたいようなら装甲厚、搭載兵器、行動パターンなどのデータをある程度教えてくれます。
ところで、フィアは以前と比べ、なんとなく冷たい感じのする女性に変貌しています。PCたちはPERまたはEDUのAR30か精神医学スキルのSR１で、彼女に催眠術がかけられていることがわかります。現時点ではそれが判ってもフィアの催眠術を解く術はありません。彼女を無理やり医者に連れて行っても、医者はこう言います、



「彼女の催眠術を解くには、キーワードを術師から聞き出すか、過去のとても強い思い出や、それに値する品を見せるしかない。しかし後者の方は、彼女の精神に異常をきたすかも知れません！」

ディックの魂胆

彼は、HSSのスタッフを使ってバグベアを回収するつもりでしたが、総務部の妨害にあい、代わりにハンターを使うことにしました。もちろんこの戦闘で、ハンターが何人かあるいは全員死んでくれれば一石二鳥というわけです。

フィアに関しては、総務部の追求を恐れた彼が、彼女に催眠術で別の人格を植え込んだのです。こうしておけばもし彼女が何かを知っていたとしても安全です(もちろん総務部は常に彼女を見張っています)。

PCがすぐにバグベアを倒しに行くのなら、ACT－4へ。

何らかの情報を得たいとか、この仕事を請け負うのを躊躇するようならブローカーのナッシュがこの人物を紹介してくれます(紹介料＄500取られます)。

トミー・ヘンダーソン　19歳

HSSの輸送車襲撃に参加したチンピラですが、口止めされていたにもかかわらず、ペラペラあちこちでしゃべってしまったため、ボスの怒りを買って、今は追われる身です。彼は高飛びする金とその手配をしてくれるなら、情報を提供するつもりでした。PCが彼に＄10,000くれてやるつもりがないなら、代わりに脅してもかまいません。STRのAR25に成功すればおびえて何でもしゃべります。

また彼はフィアから奪ったロケットを持っています。

① 誘拐はマッツイーニ・ファミリーのやったことだが、その指示はHSSのディック・サトーが出したらしい。ディックは今までもマフィアを使い色々悪どい事をやってきた。

② HSSの総務部が動きだして、ディックも失脚するかも知れないからボスはそろそろディックと手を切るらしい。

どんな口実にせよ、PCたちがボスに会いに行っても殺されるだけだ(かなり慎重で冷酷な人物だから)。

③ バグベアのメモリバンクには何か(金になるような)重大な秘密が隠されているらしい。

ロケットについて

内にはフィアの恋人らしい男の写真があり、写真の裏を見るなら、「私は殺される。"永遠の愛を(Eternal Love)"フィアへ」というメモがあります(へんなメモですね)。

写真の男に関しては、ネットライナーが、フィアの個人データから探りを入れていくか、もしくは情報屋に頼むのが妥当でしょう。情報屋は1日経つと、以下の情報を集めてきます。なお情報提供料は＄2,000と高目です。

ルーク・ハワード

26歳。HSS開発部AI開発チーフ。

3ヵ月前に研究中の事故で死亡。死亡原因に不審点あり。

現在、HSS総務部およびCBIが捜査中・・・。

この他にフィアを呼び出して色々聞いたりすることもできますが、彼女は何も知りません(というより話せません)。無理に拉致しようとすると、内偵中のHSS総務部、CBIの張り込み、ボディーガードなどに阻止されます。麻酔弾を使ってそうした行動を起こしたPCたちを攻撃します。彼らはランクC～Bくらいのハンターの能力を有しています。むろん、彼らは何の情報ももたらしてくれません。

ACT－4　攻撃

PCたちがどうやってバグベアを倒すかは自由です。しかし情報どおりに一定以上(高出力)のエネルギー反応でおびき寄せるべきでしょう。トラックにエネルギーパックを積んだ物を用意できれば上出来です。なるべくAI(頭部)を破壊させないようにしてください。

頭部が破壊されたら70%の確率でAIは破壊されています。その場合は結果Aになります。

持ち帰ったデータバンクから、目的の情報を引き出す試みは簡単にできます。必要な機材はナッシュの倉庫にあります。データバンクにペンダントのパスワード"Eternal Love"を打ち込むと、ディックがマフィアと共謀して幾多の暗殺や、贈賄を重ねていた事実が"出力"されます。このデータのコピーは1枚しか取れないよう細工されています。コピーをとり終わると、この細工を外す作業をする暇を与えず、データバンクのすべてのデータは消えてしまいます。

データをコピーしおえると、すぐディックから電話がかかってきます。彼は1時間後にシティ外れの倉庫にデータバンクを持って来るように言います。そして、一方的に電話を切ってしまいます。

倉庫まではバギーなどで飛ばして約45分です。15分間何をするかはPCの自由です。結果Bへ。

PCたちが持ち帰ったデータバンクを(故意にせよ)まったく調べなかったり、ディックといざこざを起こしたくないと考えたなら、やはり結果Aとなります。

ACT－5　停止

A．(ディックは失敗を残念がりますが)PCの努力を認めて総額＄40,000を払ってくれます。彼も最近の調査で、バグベアのデータバンクに証拠となるデータが入っていることをつかんでいます。そして素知らぬ顔で＄40,000を払ってくれるのです。もし汚職のファイルを見たことをHSSにうったえても証拠がないのでディックに逃げられてしまいます。

B．PCがコピーしたデータを盾にディックを問いつめると、ボディガードのフルボーグが数人現れ、武装解除させた上で、PCのうち1人を残してリムジンで連れ去ります。残った1人はサディストのディックが自分で始末しようというわけです。ボディガードに連れ去られるPCが、ここで抵抗するのは得策ではないでしょうが、それでもやるようなら結果Cに移行してください。

フルボーグ(PCの頭数の倍の人数を出してください)

STR：40　REF：20～25　PER：20～25　WIL：16～18

SUV：S　HP：30　装甲：A70／80%

基本命中率：70%

装備　テイザー、短針銃、レーザーライフルまたはサイボーグライフル単分子ナイフなど

その他のデータはフルボーグ"ネッガー"を参考にしてください。

さて残った1人のPCに対し、ディックに操られたフィアが攻撃してき

ます。

フィア

STR ：6　REF ：8　PER ：15　WIL ：7
SUV ：D　HP ：3
.22calカートレス使用。基本命中率は20%前後。

フィアはとても弱いので、PCはやる気になれば簡単に倒せますが、後味は悪いでしょう。PCがルークになったつもりで説得するのも良いのですが、ロケットを見せれば、彼女は目が覚めます。そしてそのままその場に倒れます。その後はディックを殺すことも可能ですが、ディックは当然できるだけ逃走をはかります。

ディック

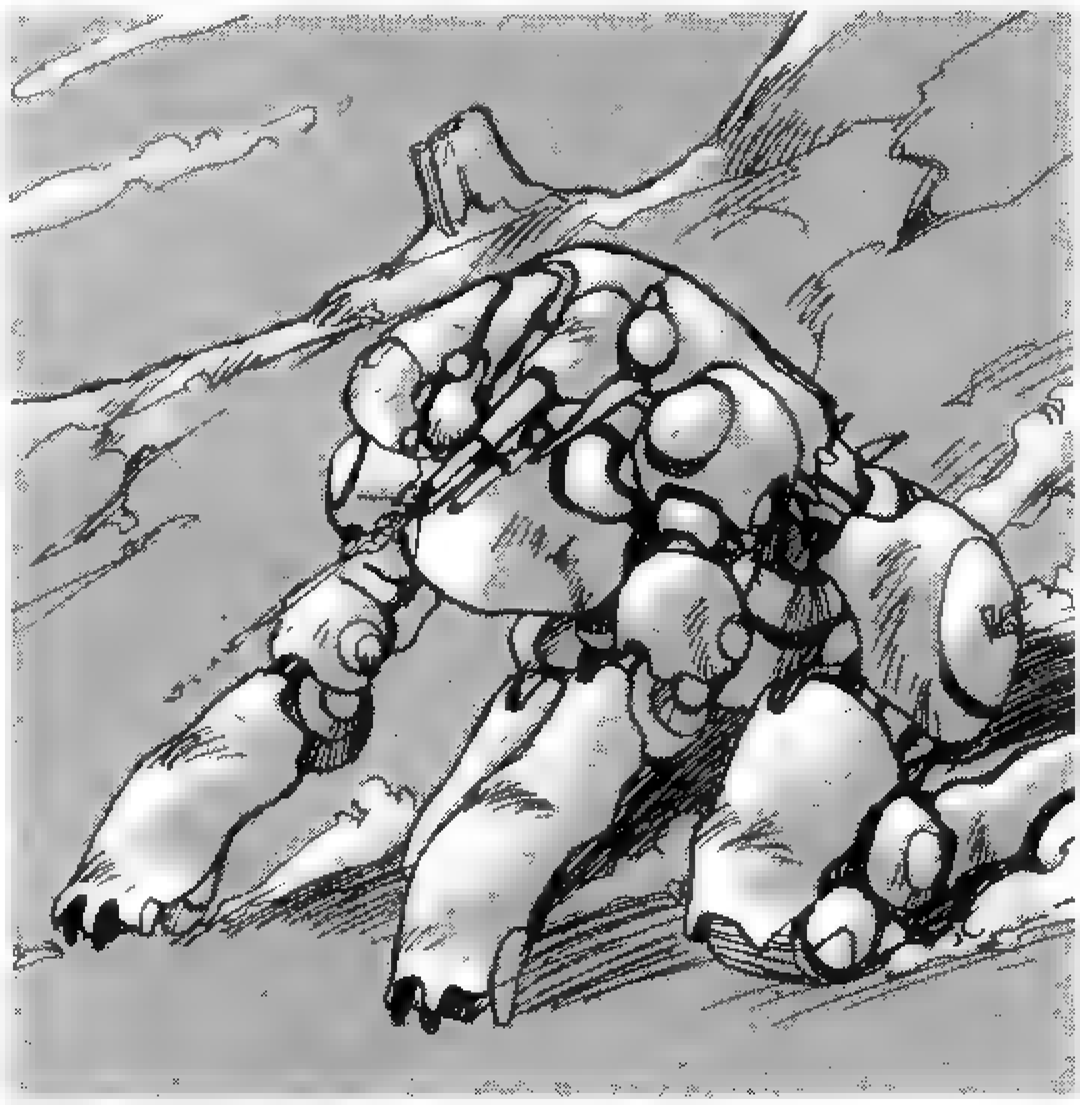
STR ：8　REF ：14　PER ：8　WIL ：13
SUV ：D　HP ：7
短針銃使用。基本命中率は40%前後

フィアは時間はかかるでしょうが、いずれは回復するでしょう(精神に異常をきたしています)。
ディックを殺さないで、後でフィアの治療をさせることも可能ですが、彼が素直に従うかどうか疑問です。

その他のPCはリムジンで移動中、フルボーグたちが全員、HSS総務部とCBIの捜査員であることを知ります。彼らはコピーしたデータをよこすよう言い、今回の事件に関してPCの命の保証と、総額＄80,000の報酬を約束します。かなり大きなスキャンダルなのでHSSとしても内密に済ませなければなりません。PCたちには断わる術はありません。断わるなら即座に殺されるか、ずっとHSSに付け狙われます。

C. 戦闘が始まりそうなら、ボディガードたちは全員ディックに銃を向け、PCたちに説明を始めます。彼らが、HSS総務部およびCBIの捜査員であること。今まで、ディックを内偵中だったこと。ディックとフィアは連れ去られ、今度はPCたちに命の保証と引き換えにデータを渡すよう要求します(もし、PCの手元にデータがなくても、彼らは必ず探し出して回収します)。相手は全員フルボーグで数は倍近いのです。それでもまだやる気なら、GMはPCたちにおとなしく渡すよう勧めるべきです。
渡したなら、HSSは今後、この件に関してはPCたちを追求しないことを約束します。もちろんPCたちがマスコミなどに真相を暴露しても証拠がないので、誰も信用してくれません。

END



シナリオ2 オーヴァー・ドライブ

SEI'ICHIRO HIGUCHI

初めに

このシナリオのプレイにはネットライナーか、バウンサーが必要です。両方そろっていれば言うことはありません。また1人ではプレイできません。舞台はネオ・アップルです。

オーヴァードライブ

GMTプロテクト開発スタッフのスティーブ・クルガン教授は、サイバースペースで新型プロテクションの実験をしていました。この"ウォーター"は従来のプロテクションのとは違い、イメージファイトで破壊されることはありません。さらに逃走する相手をコモンスペースまでも追撃し撃破する、という画期的なものです。

クルガン教授は現時点での機密保持のため、ウォーターが稼働している間、ソフトウェアとして残らない細工をしておきました。つまり、ウォーターが活動する際、ソフトウェア上のプログラムを消去してしまうのです。活動を停止させると、再びソフトウェアに書き込まれます。ところが、ウォーターのシステムは不完全でした。実験中、何者かがハッキングを仕掛けてきたのですが、ウォーターはハッカーを追って行ったまま戻らなくなってしまったのです。

GM用情報

ウォーターはネットワークテロリスト"ロア"が握っていますが、まだその存在を知られていません。PCたちはこれを取り戻さなくてはならないのですが、その方法は2通りあります。1つは、バウンサーなどが力づくで奪い返す方法。もう1つは、ネットライナーが自らをおとりにウォーターをおびき出す方法です。

ロアのメンバーがウォーターの存在に気づいたら、メガ・シティを大



混乱に陥れることもできます。はたして、PCたちはウォーターを取り戻すことが出来るでしょうか。

ACT-1　教授の異常な愛情

PCの内の１人に直接、仕事の依頼がきます。端末への伝言で「急ぎの仕事有り。今夕、17：00、ヒルトンホテルのロビーにて。S.クルガン」とだけあります。ネットライナーかハスラーなら、S.クルガンと言えば希代のマッドサイエンティストだということをすぐ思い出すでしょう。

体何の用でしょう？

PCが出向いてみると、ロビーで、だらしない格好をしたクルガン教授が待っています。

「やあ、来てくれたな！　セニョール!! 君にどうしてもやってもらいたい仕事があるんぢゃ。いや、１人じゃ無理ぢゃな。もう２、３人仲間を集めてくれ。体の丈夫な奴をな。」

スティーブ・クルガン

68歳。独身。前述のとおり、ちょっと変わり者ですが、その頭脳は北米１とも言われています。白髪、禿頭で眼は両眼とも複合センサーの塊。首のまわりに20ヵ所以上のジャック・イン端子を埋め込んだ小男です。彼のプロフィールに関しては、調べるまでもありませんが、裏に何かの陰謀があるとか、彼自身が私利私欲のために動くと言うことは皆無です。数多いハンターの内でPCに仕事を依頼してきた理由はPCが彼の従兄弟と同姓同名だった、と言うだけのことです。

「わしは昨日まで可愛い息子の実験をしていたんぢゃ。新型のプロテクトでな。侵入したハッカーやウィルスを撃退し、追撃し、倒すという代物でな、ウォーターと言う。ところが、ちょっと事故が起きてな。こいつは稼働させると、自らのソフトウェアのデータをデリート（消去）するんぢゃが、うむ、機密保持のためぢゃ。従って、コピーも不可能ぢゃ……。実験中にどこかのハッカーがちょっかいを出しおって、可愛いウォーターはそのハッカーを追いかけて行ったまま、帰ってこんのぢゃ。まあ、トレースしてみたので息子の居所はわかったんぢゃが、やっかいな所でな。ハンターの手を借りることにしたんぢゃよ……。」

つまり、依頼内容は

依頼主　：スティーブ・クルガン（仕事が終わったら仕事内容、依頼主を口外してはならない）

仕事内容：フィラデルフィア
ローマンストリート　14588 6Z
旧パステール製薬ビル内から、ウォーターのソフトを持ち帰ること。

期限　　：依頼日より３日間。

報酬　　：１人当り＄10,000。
別に仕度金＄2,000が前金で支払われる

ということです。報酬としては悪くありませんが、契約の内容に不平を言っても教授は聞き入れません。何せ頑固なうえ、素人ですから。パステール製薬は３ヵ月前に倒産した小さな会社で、今は無人のはずです。

クルガンは自分のミスなので３日間だけハンターを使い、後はGMT社に申し出るつもりでしょう。もちろん、PCはこのことをネタにクルガンをゆするとか、ウォーターを売り飛ばすなどという事は考えない方が良いでしょう。彼のバックは余りにも大きいのですから。

「パステールビルには２台の汎用コンピュータがあったはずぢゃ。うーん、確か……地下と３Ｆの２ヵ所ぢゃ。わしも、何回かあのビルには出入りしたんでな。この２台のコンピュータ同士は、どんな状態でも常に回線は開かれておるが今はオフ・ライン（ネットワークから切り離されていて、他からの侵入はできない）になっており、ビル内からの操作で、オン・ライン化できるようになっておる。昨日、ハッキングしてきた奴はウォーターが追って行った直後、オフ・ラインしおってな。外部からの手出しはできんという訳ぢゃ。つまり、どちらにしてもパステールビルに潜入せねばならんという事ぢゃな。引き受けてくれるかね！　スパシーボ。それから、わしには仕事が終わるまで連絡しないでくれ。会社がうるさいんでね。」と言って彼は去って行きます。

ACT-2　潜入

PCたちが行動を起こす前に調べたいことがあれば、以下の情報を得るチャンスがあります。

パステール製薬、およびパステールビルについて

①〈アクセス〉のSR１でわかる情報

パステール製薬がGMTの系列であり、この会社の重役が根こそぎカーマイル・バイオテック社に引き抜かれたこと。機密漏洩を恐れたGMT社がわざと倒産させてしまった。

②　情報屋の話（情報１つにつき＄300）

・パステールビルの汎用コンピュータは、教授の言ったとおり、地下と３Ｆにあり旧式なものである。見取図も見られるが、ビル自体は何の変哲もないものだし、コンピューターのある部屋は外に排気ダクトが突出しているので、すぐわかる（MAPは特に載せません）。

・このコンピュータはGMT社のデータバンクに侵入する場合は他から侵入するよりかなり楽らしい（ホット・ライン的な機能がある）。

・まともなネットライナーなら、よほどのことがないかぎり、GMT社のデータバンクに侵入しようとは考えないが、ネットワーク・テロリストは秘かに利用しているという噂がある。もっとも、うまく行ったという話は一度も聞かない。

・そうした訳で、しょっちゅうビルに入り込む者がいるので、GMT社もビルのまわりに電磁フェンスをめぐらせて、少しでも侵入者を減らそうとしている。パステールビルおよびそのコンピュータをそのまま残してあるのは、何時でもパステール製薬を再建できるようにとの配慮からである。電磁フェンスの他にビルの敷地にはガードロボットを放ってあるらしい。

・ビルに入りたいなら下水道を使うと良いだろう。何しろ、製薬会社は汚水処理に下水道を使っており、その管理もかなりルーズだった。

PCたちは夜を待って行動を起こすべきでしょう。

パステールビル

５ｍの塀の上に電磁フェンスが青白く光っています。内からはガードロボットの動く機械音もします。ビルの周りの地域は工業ブロックなので夜は人気はありません。PCはしかるべき潜入方法を見つければ、ここから入ってもかまいません（フェンスを壊したり、ガードロボットに発見されるとすぐ警察がやってきます）。

下水道

PCがビル潜入に手をこまねいているならPERのAR10で、近くのマンホールの蓋が開いているのに気づかせます。手近なマンホールから、薄暗く、異臭のする地下道に入ります。ビルの地下までは20mほどですが、

道は曲がりくねっています。GMは下のミュータントの内どちらかを出してPCたちを襲わせてください。

チャド　7体
MV ：3　REF ：6　SUV ：E　HP ：5
WIL ：－2　攻撃力：＋5　命中率：30%　弱点：光に弱い

ジャイアントスラッグ　3体
MV ：1　REF ：2　SUV ：C　HP ：12
WIL ：－3　攻撃力：＋20　命中率：20%　心理チェック：－2
弱点：火に弱い

戦闘が終わったら、PERのAR15で、近くにまだ新しい人間の死体を発見します。一見、ネットライナー風の神経質そうな男の死体です。遺留品はジャックーイン・インターフェース、およびウェポンソフトの入ったケース(シールド(M)、ファイアーオーブ、バトルアックス)とビラの入ったショルダーバック。ビラには“人々よ、現実を直視せよ！　今こそネットワークシステムを打倒する時……”などと、過激な文章が書かれています。
このビラから、この男はネットワークテロリスト集団“ロア”のメンバーだったことがわかります。テロリストがウォーターを手に入れたなら、都市機能を停止させたりする程の事件を起こすかも知れません。

ビルの地下の汚水処理室から潜入します。廊下を抜けるとコンピュータールームはすぐ見つかります。ここでもPCは、PERのAR15に成功すれば、地下のコンピュータルームと上の階に続く多数の足跡を発見できます。さらに、〈偽装・カモフラージュ〉のSR1に成功すれば足跡が5人くらいのものであることがわかります。

ACT-3　奪回

地下のコンピュータ
〈ソフトプログラム〉または〈エレクトロニクス〉のSR1(両方ともなければEDUのAR15)で、ここにはどうやらウォーターはないことがわかります。

さて、この後PCたちは2とおりの行動のどちらかを選択することになるでしょう。

A．3Fのコンピュータルームに乗り込んだ場合
これは、ネットライナーがPCにいない場合、または3Fにいるテロリストを倒す自信がある場合(何しろこのテロリストたちについてはなに1つとして情報はないのです)、取る行動です。もちろんネットライナーは1人でジャックーインして、その間に他のメンバーがテロリストを倒しに行く、ということもできます。
3Fまで上がったら、コンピュータルームは廊下の1番奥だということがわかります。部屋の前までは〈ストーキング〉のSRチェックを行なってください。全員が成功すれば1ターン目は不意討ちとなります。部屋の前までストーキングをしなかったり、または失敗したら不意打ちの効果は得られません。ドアを開ければ通常通り、REF順に戦闘を行ないます。中においてあるコンピュータを壊しては何にもならないので、爆発物の類、ロケット弾などを撃ち込むという訳にはゆかないはずです。また、小火器を使用しての戦闘でも戦闘終了後、100%ロールして30%でコンピュータは破壊されます。一番望ましいのはガス弾か、スタン・グレネー



ドなどを使用することです。

部屋の中央には地下に置いてあったのと同様の汎用コンピュータがあり、テロリストが5人います。隅のベッドには昨日ハッキングしていた男の死体が安置してあります。

カイト・ジョーンズ

STR 23 REF : 19 WIL : 16 SJV : B HP : 19

各戦闘スキル：一律60%

装備：.45cal SMG、手榴弾×3、蛮刀、防弾ジャケット

"ロア"の幹部の1人。このグループのリーダー。

筋骨隆々のインディアンでハッカーとしての腕は確かです。

カイトはハーフボーグで、PCが電気、ガス、衝撃波などを使って攻撃をしても効果はありません。また、彼は賞金首でもあり、ハスラーが彼を倒せば$3,000の賞金が出ます。

部下 A〜D

STR 10 REF 9 WIL 10 SJV D HP 8

命中率 一律40% 装備 9㎜SMGまたは9㎜カートレス、およびコンバットナイフ

彼らはただの雑魚です。とはいっても、PCたちの能力が劣っていれば勝つのは困難でしょう。

※テロリストたちは10ターン戦って、生き残っていたら、窓から逃亡します。

カイトのグループは昨夜このビルに潜入し、GMTのネットワークにウィルスを仕掛けようとしていました。しかし、準備をしていた部下が突然、ウォーターに殺され、原因を究明している所でした。PCが一度ビルに潜入したのにも関わらず、何か考えがあって戻るというなら、今回の仕事は失敗に終わります。PCたちが戻って来るまでにカイトは原因を突き止め、ウォーターを持ってこのビルを去ってしまうだろうからです。

戦闘が終了してコンピュータが無事なら、調べてみれば(特にチェックは必要ありません)簡単にウォーターの記録されたディスクが発見できるでしょう。

B．地下のコンピュータから3Fのコンピュータに侵入し、サイバースペース内でウォーターをおびき出しソフトウェアに閉じ込める。

これは非常に危険で、かつ、最も成功率の高い方法です。危険といってもジャック＝インしないで待機しているPCにはまったく危険はないのですが。

テロリストがまだビル内にいるかも知れないので、うち何人かはジャック＝インしないで待機しているべきでしょう。

ジャック＝インするPCは必ず〈イメージファイト〉を持っていなければなりません。サイバースペースで3Fのコンピュータの扉を開けると、突然、水が溢れ出てきます。これがウォーターのサイバーイメージです。水は洪水のように次々溢れ出してきてPCを包み込みます。PCはこれから逃れる(同時に、地下のコンピューターのソフトウェアに閉じ込める)ために〈イメージファイト〉のSR½に成功しなければなりません(複数のPCがジャック＝インしているなら誰かが1人成功すればOK)。できなければ、毎ターン全員が無条件に2ダメージを負います。PC全員のWILが0になっても、ウォーターはそこで停止するので捕えることができます。また、一度ウォーターに接触した者はWILが0になるか、SR½に成功するまでジャック＝アウトできません。無理にジャック＝アウトさせたら即座にサイバースペース死亡チャートを振らねばなりません。その上、ウォーターの捕獲にも失敗します。この戦闘は、通常のイメージファイトと違い1ターンが1分に相当します。

さてその間に、PCたちの存在を知ったテロリストたちが、様子を見に地下にやってきます(ここで待機していたPCはPERのAR15を行なう)。コンピュータルームに人がいるのがわかると攻撃してきます。

部下AおよびB(データは前述のとおり)

※5ターン戦った後、逃走します。

彼らにコンピュータールームを攻撃されると困ったことになります。PCがPERチェックに成功していれば、うって出て、廊下で戦闘することもできます(そうするべきでしょう)。室内で戦闘になったら、戦闘終了後100%ロールをして、10%でコンピュータは壊れてしまいます。そうなったら、ジャック＝インしていた者はサイバースペース死亡チャートを振らねばなりません。

テロリストが来たとき、もし全員がジャック＝インしていたなら、PCは全員縛り上げられてしまい、彼らはウォーターを持って脱出します。完全な失敗です。

さて、首尾良くウォーターを捕えたでしょうか。3Fに残っているテロリストたちは部下が戻って来る、来ないにかかわらず、AHPが現れたものと勘違いして逃げ出していきます。

ACT-4　結末

ウォーターを持ち帰った場合

さっそく、クルガン教授に連絡を取ります。彼は喜んでやって来て、ディスクに頬ずりしながらいいます。「やあ、さすがわしが見込んだだけのことはあるな。うむ。」報酬は約束どおり振り込まれます。

ウォーターを持ち帰れなかった場合

教授に報告する気があるなら、こう言われます。「やあ、すまん。良く考えたら、ウォーターのソフトはもう1枚あったよ。いや、もちろん仕事はしてくれたんじゃから約束どおり金は払うよ。」仕事には失敗しましたが、幸運にも金は入ってきました。次からはもっと慎重に仕事をしましょう。

END

シナリオ3 ハイウェイスター

NARUMI TAKAHIRA

初めに

このシナリオを行なうには最低、ランドブラスター1人(およびそのメカニック)が必要です。また、バウンサーや、ネットライナーがいれば、展開がスムーズになるでしょう。舞台は、サン・アンジェルスです。

ハイウェイでの事件

サン・アンジェルスシティのシーサイドエリア、サンタバーバラエリアを通る幹線ハイウェイで、最近謎の事件が起きています。

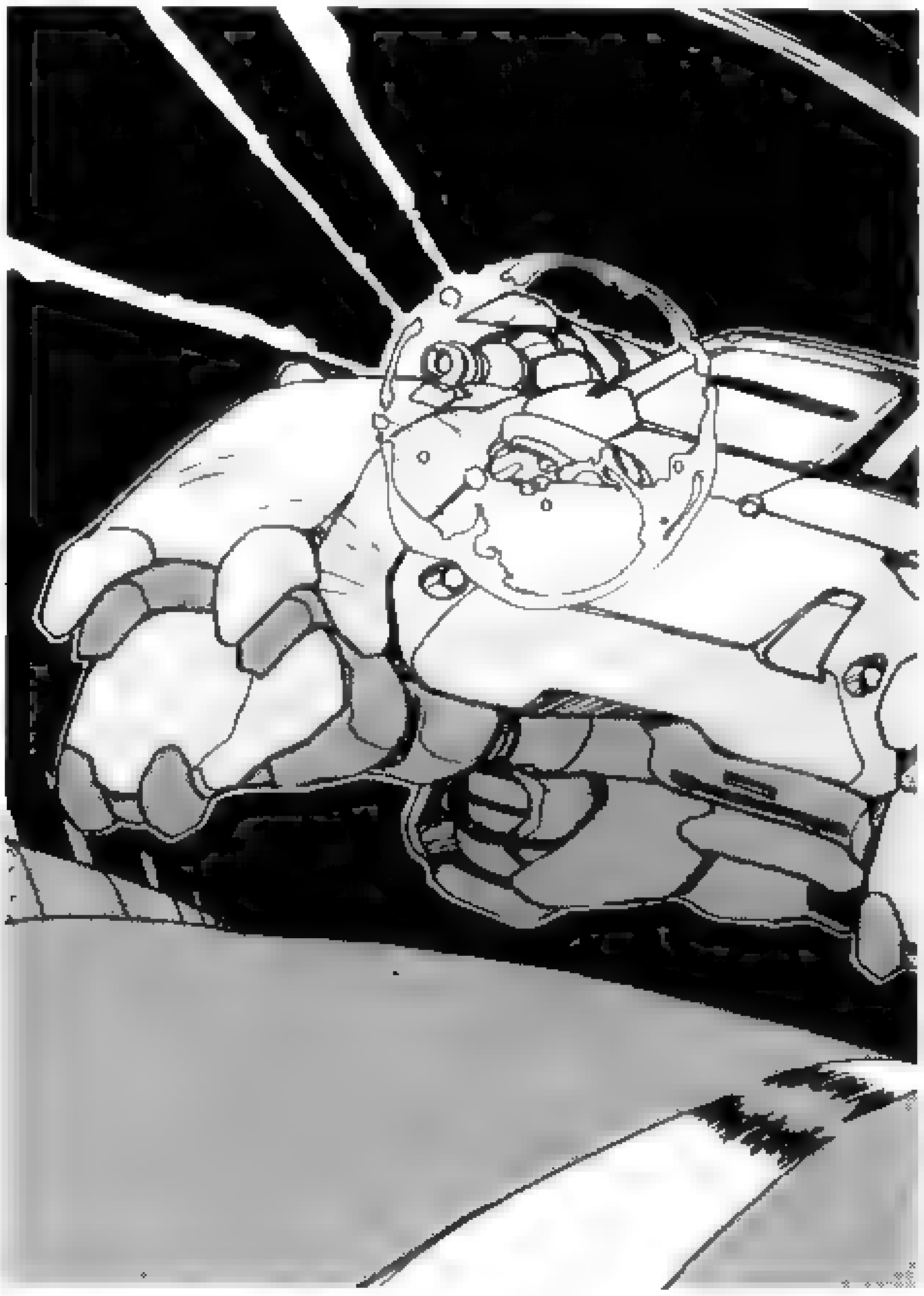
ここのハイウェイは他のハイウェイに比べ、すいているので、暴走族、バンディットなどがよく物騒な事件を起こし、ハイウェイ・パトロールが彼らを追い回していたのですが、それでもまだ深刻な事態ではありませんでした。

ところが1ヵ月ほど前から、謎の高速ホバーカーが現れ、暴走族やパトロールを見境なしに襲うようになったのです。マスコミはこのミステリアスな事件を大きくとりあげ、とりわけLBS(テレビ局)は手をこまねいているハイウェイ・パトロールを嘲笑するかのように、謎のホバーカー「ハイウェイスター」を捕らえるか、破壊した人に5万ドルの賞金を出す、と宣伝したのでした。

GM用情報

サン・アンジェルスきっての名ランドブラスター、ゲイリー・ターナー。彼の私生活を知る者は多くありません。何故ならターナーは一匹狼で唯一の相棒は愛車「レイザーバック」だけだったのです。レイザーバックには同名のB級AIが搭載してあり、この有能なアシスタントの助けでその名を高めていました。

ターナーはまた大のスピード狂で、時折、ハイウェイで暴走族やパト



ロール相手にカーチェイスを楽しんでいました。このお遊びの方でも彼は「ハイウェイスター」という異名を取るほどの腕前でしたが、そんな彼も1月ほど前、サンタバーバラでブローカー同志の抗争に巻き込まれ、あえなく他界してしまいました。遺されたレイザーバックは、そのまま、行方不明となりました。

ハイウェイに出没するターナーの亡霊「ハイウェイスター」の正体はレイザーバックなのですが、抗争の際、AIの記憶回路を破損しており、ハイウェイ沿いの荒野に潜んでいます。しかし、高速で車が通り過ぎると、ターナーが組み込んだチェイスモードが作動して、相手かまわずカーチェイスを挑んでしまうのです。

ACT-1　プロローグ

酸雨の夜、サンフランシスコエリアのバーで仕事を探していたPCたちは急ぎの仕事を請け負います。

仕事内容は

依頼主：バド　サイモン

運送物：フェリーニMR2000タイプ小型ホバータンクおよび依頼主
　　　（メカデータ“レミング”のものを使用）

運送先：テキサナ・ニューオーリンズ・ブルックSt 14452 δ
　　　トオル＝ニールセン

期　限：3日

報　酬：1人当りスメタナエンタープライズの株券　3万ドル分　10%前渡し

※期限内に運べなければ代金は計10%しか払わない。
車体が破損したらPCに買い取ってもらう（7万ドルです）。

以上のとおりです。

① やって来た依頼主バドは無骨な奴で親分風のブローカーですが、かなり焦っているようです。バーの他のハンターたちは、バドが店に入って来ると皆、素知らぬふりをします。
② 運送物のフェリーニ・ホバータンクはヨーロッパから限定輸入されたスポーツ用で今の所、北米には10数台しかありません。イタリアンレッドに塗られていて、デザインも派手です（カーマニアの注目の的です）。
③ 運送先のトオル＝ニールセンはテキサナのマフィアの大ボスで、大変なカーマニアです。大金持ちですが、契約に厳しいことで有名で、PCの中にテキサナ出身者がいれば、バドの焦る理由も察しがつきます。
④ ホバータンクで順調にいけば間違いなく3日で着きます。行程は3日でぎりぎりですが、武装・装甲がまったくないとはいえバンデットを振り切るのは楽なことでしょう。
⑤ 報酬額の3万ドルの株券もかなりの報酬です。スメタナ·EPはテキサナ・トライクロンの系列会社で急成長株です。アクセスして調べれば少なくとも1.5倍で売れることもわかります。もしPCが断わろうとするとバドは最大4万ドルまで支払い額を上げてくれます。
⑥ 車体の破損に関しては、バンパーが歪んだくらいなら大丈夫ですが、それ以上は駄目でしょう。

GMへの注意

シナリオの展開上、このホバータンクは必ず破損しますが、この分の修理費に限り保険がおりるので無料です。PC（ハンター）の所有物になったら保険は掛けられません（そんなことをしていたら保険会社が倒産します）。

出発間際、バドは汗を拭き拭き「このエリアから直接出るよりサンタバーバラまでハイウェイを使いたまえ。その方が早い。」と告げます。PCがこのシティの出身者であれば、それは常識として知っています。そうでない者は〈土地カン〉、道路情報などで、サンフランシスコから郊外への道路はどれも混んでいることがわかり、バドの意見が正しいことを確認できます。

なお、車体に兵器を取り付けている暇はありませんし、車体には何の装備もありません。またランドブラスターなどが普段乗っている車は、このバーのガレージで安全に預かってくれます。

ACT-2　激突！

夜のハイウェイを飛ばし、シーサイドエリアを抜けるころ、雨足は強くなってきます。こんな夜は暴走族もパトロールも表に出たがりません。ハイウェイには他に走る車はありません。

バドはイライラしながら、ラジオのスイッチを入れます。

（DJの声で）「‥このところ、サン＝アンジェルスを騒がしている、謎のホバーカー、ハイウェイスターを知ってるかい。そう、シーサイドのハイウェイに出没してはゾクやポリ公を叩きのめすゴーストカーの事さ。奴はなんでも速く走る車が好きみたいだな。だって他の運送トラックや善良な市民の皆さんの車は一度だって襲わないんだから。それともう1つ、不眠症ってことだな。夜しか出ないんだから。きっと眠れなくてカリカリしてんのさ。ま、何にしても、ハイウェイスターはファンキーな僕らのヒーローだよな。あ、そうそう来週LBSテレビの方で、ハイウェイスターのドキュメント特集スペシャルをやるそうだからみんな見てくれ。それからLBSではハイウェイスターを捕らえるか壊した奴に5万ドルの賞金をやるそうだ。間抜けなハンター諸君、せいぜい頑張ってくれ。それじゃー、次のアクセス・…」

このことはサン＝アンジェルスシティに住んでいるPCなら知っていることでしょう。バドはしきりに運転者に急ぐようせかします。ラジオがここまでしゃべったとき、突然、すぐ後ろから象の咆哮の様なクラクションが鳴り響きます（この瞬間まで、どんな種類のセンサーも、車の急接近を感知できません）。

ハイビームのヘッドライトの向こうに青白くぼうっとした流線型のボディ。PERのAR25でレーザーらしき武装を見分けられます。ハイウェイスターは一瞬にしてPCたちのホバータンクと並走し、車体をぶつけてきます。

ハイウェイスター（レイザーバック）

形式　：ホバータンク
名称　：過度のカスタムのため不明
タイプ　H
REF／MV　：22／80
HP　：17
装甲板
前側面　A200／80%（チタニウム）
後面　：A40／80%（チタニウム）
上面　：なし

細部命中表

1～8	本体
9	エンジン、CP8。またはホバー部、CP10
0	兵器のどれか

搭載兵器

チャフポット　ECMポッド(A)　エレキ・シールド
10mmパルスレーザー、12.7mm HMG
R投光器　B級AI“レイザーバック”
レイザーバックのスキル
公用語80%、アクセス100%、地上車全般180%、
重火器40%、搭載火器50%
※すべての火器は同ターンに射撃可能。
※サイバーリンク回避可能。

ハイウェイスターにとってカーチェイスはスポーツなので、PC側が火器攻撃をしないかぎり決して撃ってきません。調べれば分かるはずですが、今までの犠牲者の半分以上がハイウェイスターを怒らせた結果、レーザーで蜂の巣にされています。

ところで、高速走行中、車体をぶつけられたので、運転者はチェックをしなければなりません(サイバーリンクしていないので回避はできません)。SR労でチェックしてください。失敗したら即、ガードレールに激突、停止して車体は破損(2D6でHPから減らしてください)します。成功したらPCは次の行動が出来ます。ただし、毎ターン必ずハイウェイスターの行動が先だということを忘れずに。なお、ハイウェイスターはサイバーリンク回避が可能。その上、特殊な動きで相手の体当りに対しSR労で成功したら、ノーダメージ(外れ)となります。
おそらくPCはどんなに頑張っても、今の状態ではかなわないでしょう。事故を起こしたPCたちを後目に、ハイウェイスターは悲しげなエキゾースト音を上げつつ、何処かへと去ります。GMはこのバトルをどんな風に進めても構いませんが、PC、NPCを死なせてはならないし、またハイウェイスターを破壊させてもいけません。そして、PCたちのホバータンクは必ず破損させ、停止させるようにしてください。

バド「奴が、ターナーが……。ヤ、ヤツは死んだはずだ……。」
バドは青い顔をして気絶してしまいます。
やがて現場にハイウェイ・パトロールがやってきて事情聴取されます。ホバータンクはいかれてしまい、最低3日間の修理が必要です。3万ドルの仕事はお流れになりました。

ACT-3　依頼

PCたちは簡単な取調べの後、すぐ放免されます。ただ、バドは「もう、これ以上面倒を起こすな！　今度何か騒ぎを起こしたらブタ箱行きだ。」と釘を刺されます。
さて、結局期限内に車を運べない上、車体を破損したのでPCは契約どおり、フェリーニ・ホバータンクを買い取らねばなりません。バドは強硬に支払いを要求しますが、とりあえず今日の所は、急いでニールセンに申し開きをしなければならないため、去って行きます。PCは修理した上で転売することもできますが、それでも借金を抱えることに変わりはないでしょう(事故車なので原価では誰も買いません)。あまり長引くと裁判になるかも知れません。そんなPCたちのもとに朗報が舞い込んできます。

LBSテレビのプロデューサー、Mr フロストがPCたちをスカウトしたいと言うのです。フロストはドキュメント番組専門の名プロデューサーで、趣味の悪いスーツを着ており勘に触る話し方をする男です。彼はPCたちが、ハイウェイスターの謎を暴きたいならバックアップをすると約束をします。とりあえず、来週の番組に使えるだけの情報を集めたならば(7日間以内)取材費として1人$5,000、それ以後の2週間、毎週



＄1,000を支払うとの事で、当然ハイウェイスターを捕らえるか破壊したなら＄50,000の賞金も手に入ります。また、それとは別に7日以内にハイウェイスターをしとめられたら特別手当として＄10,000支払ってくれます。PCは全員、自由に動いて構いませんが、リポートの都合から超小型ビデオカメラ(ボタン)の取り付けを義務づけられます(捜査をする間はいつも身につけていなければなりません。PCの挙動のすべてがテレビ局にモニターされているといっても良いでしょう)。この仕事を承知したなら、これまでの事件の被害者のデータを転送してくれ、PCたちにこれらのデータを基に捜索を始めるよう勧めます。

「ベリィ ィーグウッド！成果を期待しているよ。」

被害者リストは全部載せられませんが、上から順に簡単にデータを挙げておきます(PCに見せてかまいません)

被害者	所属	状況
1．J ボイル	パトロール14分署	レーザー傷により即死
2．M キャスター	パトロール14分署	レーザー傷により即死
3：オーガートム(本名不明)	暴走族ダークライダー	走行中、事故死
4：スレッジ(本名不明)	暴走族ダークライダー	事故後、行方不明
5：R バット	暴走族ダークライダー	走行中、事故死
6：ストーカー(本名不明)	暴走族ダークライダー	走行中、事故死
7：P モーガン	ハンター(LB)	レーザー傷により即死
8：R スドー	ハンター(B)	大破した車内で焼死

これらのうち、1と2はパトロール中の銃撃戦で、3，4，5，6はチェイス中に車体をぶつけられており、7，8は路上での銃撃戦の末敗退、ということだそうです。PCが何らかの共通性を見い出したいというならINTまたはEDUのAR15で犠牲者の使用していた車種が高速車両であること、レーザーを食らっているのは攻撃力の高い個体に限られていることがわかります。

ACT-4　捜索

1．パトロール14分署

PCが事情聴取された署です。情報に関しては大したものは得られないし、みんなイライラしています。なぜなら、予算不足でハイウェイスターを捕えられないからです。PCたちはつまみ出される可能性もあります。ただし、PERのAR15に成功すれば以下の書類を盗み見ることができます。内容は事件報告書のコピーです。

サンタバーバラ　ブローカー抗争事件　　ー処理済みー

ブローカー、バド・サイモンおよびリー・グエン・ホーの抗争事件の決着はブローカー協会の調停で穏便に済まされた。

事件の発端はバドに雇われていたハンター、ゲイリー・ターナーをリーが積荷を奪うため殺害したことから始まる。……(中略)……ターナーの死体はシティポリス1195分署で解剖済み。全身に無数の銃創……

このコピーは1ヵ月ほど前のものです。

パトロールの中にもハイウェイスターへの復讐に燃えるものがいます。うまく話を進めれば、先々、協力してくれるかも知れません。このペーター君は無口ですが、仲間の仇を討つためなら法に触れることもする覚悟です。

ペーター・ナカジマ　　25歳

STR ：12　REF ：14　DEX ：13　INT ：8　EDU ：15

PER ：16　SYM ：6　WIL ：9　SLV ：D

スキル　土地カン　71%、地上車全般　80%、小型艇ナビゲート　33%、小火器　56%、重火器　32%、搭載火器　10%、素手戦闘　32%、大型武器戦闘　66%、格闘回避　40%

彼の装備についてはNPC戦闘部隊のページを参考にしてください。

彼は場合によっては武装を外したパトロールヘリも(無断でですが)使用できます。

2．ダークライダーのたまり場

サンタバーバラの場末の酒場に彼らはたむろしています。オーガートムはダークライダーのヘッドだったので、彼亡き後、このチームの勢いも下がっています。皆、ハイウェイスターを恐れており、ターナーの亡霊に違いないと信じています。PCたちの遭遇したゴーストカーとの外見も一致します。

「しかし、ターナーも恨む相手が違うぜ。化けて出るならリーの所へ出りゃいいのさ……。」

問いただしたり、情報料を与えれば、知っていることを話してくれます。

①「生前のターナーはクリーンな奴で、武器は積んでいてもチェイスのときは絶対に発砲しなかったもんさ。それに相手に車体をぶつけて殺すなんてことは滅多にやらなかった。それに比べ、例のゴーストハイウェイスターは狂暴だし、運転も稚拙だあね。いや、運転が下手だって言っているんじゃねえ、なんかこう、動きが単純つうか、正確すぎるっていうか、人間味がねえんだな。ま、幽霊だから人間味がなくて当り前か。」

②「ターナーって言やあ、ランドブラスターとしても有能なんだろ。いやー、ハイウェイの走り屋としての腕前も大したもんだったぜ。どこの族もポリ公も奴をハイウェイスターと呼んで一目置いていたもんさ。ターナー個人についちゃ、誰も知らねえ。奴は変わりもんで、俺たちだって付き合いは長いが、顔を見たことは一度としてねえ。会うのはいつもハイウェイの上だったしな。」

行方不明のスレッジはここにいます。彼は恐怖で発狂しており、髪の毛は真っ白になっています。彼の言い分はこうです。

「ハイウェイスターにはターナーの魂が入ってんだぜ。奴は脳を車に移植してるんだ。」

嘘です。狂人の言うことを信用してはなりません。まわりのメンバーたちは皆、馬鹿にして笑います。

情報料の基準

内容によりますが、大体＄100～＄5,000の範囲で手が打てるでしょう。ドラッグや、その他の値打ち物でも効果はありますし、人によってはその方が有難がります。

3．バー『長江』

リストにある2人のハンターはコンビで仕事をしていました。彼らの情報は雇い主のブローカーのバーで集めるのが良いでしょう。そのブローカーとは偶然にも、リー・グエン・ホーなのですが、彼自身はなかなか会ってくれません。

リーはターナーの幽霊などという噂は信じていませんが、ターナーの仲間が一連の事件を起こしていると考えています。

長江はサイケなネオンがまぶしい、趣味の悪い店で、奥の方には派手派手しい装飾を施した"ハードボーラー"を着用したガードマンが数人います。このバーの連中はみんなリーの配下なので、余り突っ込んだ質問をすると、命を狙われるかも知れません。但し、情報料次第で以下の情報を得られます。

①「ターナーは確かに死んだし、一匹狼だったんで、仲間がいるとも思えない。動くとすれば奴を弟のように可愛がっていたブローカーのバドだけだろう。」
② ＊この情報を聞きたければ$2,000以上出すよう、仕向けてください。「リー大人は1ヵ月ほど前、ターナーの運んでいたスーパー・ドルフィンを狙って、数人のバウンサーを差し向けたのさ。ターナーは首尾良く殺せたんだが、ブツを積んだ車はその後、どういう訳か行方をくらましちまった。リー大人は大損だ。その上ターナーの稼い手のバド・サイモンが、大人に仕返しをしようとしたんで抗争に発展しちまった。ま、結局、ギルドが仲裁に入ったんで決着は着いたんだが、稼ぎ頭を失ったバドは落ちぶれたっていうわけさ。」

ギルド、ユニオンまたは警察への問い合わせ

PCたちが、ターナー本人またはレイザーバックの事を調べるため、問い合わせをするかも知れません。ギルドと警察のデータは閲覧できますが、ユニオンの方は(ハッキングをしたとしても)無理です。何故なら優秀であるはずのターナーが、依頼を受けて行ったとはいえ、身内同然のバウンサーに殺されたなどという事実は公にできないことだからです。

ギルドの方のデータは余り手助けにはなりません。せいぜい顔写真(エネルギッシュなナイスミドル)、年齢(若造りの39歳)くらいしかなく、交友関係の記録はまったくありません。レイザーバックにしても、元になった市販タイプのデータしかありません。さらに、ターナーを殺害したバウンサーたちの事も記録されてはいるものの、依頼された仕事を果たしただけということで、その名前も匿名になっており調べることはできません。

警察のデータもギルドの物とそう変わりありません。ギルドが調停に入ったため、捜査は任せるということで話が着いているのです。

PCたちがこれらの情報を集めていけば、バドかリーの所へ行き着くことでしょう。2人共、サンタバーバラに住んでいます。途中、これらの内、1個所くらいでドンパチがあると面白いでしょう。なお、GMはなるべく1週間以内で多くの情報を集められる様、PCたちをフォローしてください。

バド・サイモン

バドはいつ会いに行っても(2回に1回は出かけていますが)やつれた顔をしています。運びの仕事の失敗で、借金に追われているのです。PCが1ヵ月以内に金を全額返さなければ、廃業に追い込まれるでしょう。

彼は自分が襲われるまではまったく考えもしなかったのですが、ターナーの愛車、レイザーバックのAIが一連の事件を起こしていることに勘づきました。しかし、PCたちにはなかなか教えようとしません。言ってしまえば、ターナーの形見のレイザーバックが壊されるに違いないからです。もちろん、そうしなければ借金が返済できないのでそのジレンマにも苦しんでいます。PCたちが非道な手を使う(自白剤、暴力など)なら真相を明らかにできます。しかしLBSテレビがそれをどう放送するでしょうか。またバド本人もPCたちを訴えるでしょう。PCたちはバドを説得するか、後はリーの方を当たるべきです。また、バドはレイザーバックの性能諸元についてはまったく知りませんし、ターナーの事も話したがりません。

リー・グエン・ホー

でっぷり太った、東洋人です。PCたちがかなりの情報を持った上で、ハイウェイスターを仕止める意志があるなら会ってくれます。ただし、根性が悪く、弱みを握られまいと決して協力してくれません。もちろん、ターナーの殺害に関しても強く否定します。この男を脅迫するのは不可能です。PCたちはリーを殺そうとするかも知れませんが、別に止める必要はありません。状況は何も変わりません。彼のもたらす情報は以下のとおりです。

「ターナー奴のくそホバータンクを使っているのは奴の仲間に違いない。わしの集めた情報によると、かなり改造してあるようだ。まず、スピードと機動性はヘリに優るとも劣らない。武装は10㎜レーザーと12.7㎜HMGだ。しかし、もし補給をしてないなら弾もすっかり尽きている頃だろう。装甲面では、エレキ・シールド装備、前側面は分厚いチタニウムで包まれているが、後面の装甲は薄く、上面は丸腰らしい。狙い目はこの辺りだろう。ま、わしの部下を使ってもいいんだが、腕に自信があるんならお前にチャンスをやろう。ホッホッホッ。」

リーの情報は確かなものなのですが、部下の誰もが尻込みするので、彼も困っていたのです。

ACT-5 決戦

もちろん、真相を知ったPCたちがどう行動するかは自由ですが、多額の借金を手っとり早く返したいのなら戦いを挑むべきです。それにここで引き下がるようでは男がすたります(あ、PCは女性キャラでしたか?失礼)。PCたちがハイウェイスターに挑むなら、LBSテレビもハイウェイに無人カメラロボットや、ヘリを用意して撮影を開始します。これらはPCおよびハイウェイスターに対し、何の協力も妨害もしません。

幹線ハイウェイは高架などを合わせて数本あり、現在も何本かが建設中です。PCたちが罠を仕掛けるなら、この建設途中の高架ハイウェイに誘い込むのがよいでしょう。もちろん、自信があるなら、正面きっての対決でもかまいません。

いずれにしてもハイウェイスターは、深夜にホバータンクかバイクが高速で走らないかぎり出現しないので、手に入れたフェリーニ・ホバータンクを使うなどして、おびき出す必要があります。

なお、ハイウェイスターの武装の残弾はレーザー、HMG共、1ターン分のみです。以下に幾つか、作戦例をあげておきます(GMが参考にしてください)。

また、どうしてもかなわないようなら、ハイウェイ・パトロールのペーターに援護させるなどしてください。

A. ハイウェイスターが近づいてきたら、体当りを食らう前に急減速して、後方から一撃必殺の集中砲火を浴びせる。
B. 建設途中の高架ハイウェイを進み、近づいてきたら、何とかチェイスをして、突き落とす。
C. エレキ・シールドへの対抗策があるなら、白兵戦を挑む(上面に飛び付き、ハッチをこじ開け、中に爆弾などを放り込む)。

(いずれの方法でも)ハイウェイスター=レイザーバックは悲しげな爆音を遺して爆発・炎上します。しかし、PCの誰もが、その炎の中にホバータンクのシルエットをどうしても見つけられません。もちろんテレビ局は、確かにゴーストカーは破壊された、と放送しています。事件はいくつかの謎を残し一件落着しました。もしかしたら、あのスレッジの言ったとおり、レイザーバックには本当にターナーが乗り移っていたのかも知れません……

朝焼けのハイウェイにレポーターの明るい声が空しくこだまします……

END

シナリオ 4
インフェルノ

YONETO MINAMI

初めに

どんなキャラクターでもこのシナリオに参加できます。ただし、〈コンバットシェル〉スキルがあると便利でしょう。プレイ参加人数は３人くらいが適当です。PCたちはサン＝アンジェルスからスタートです。

閉山中のウラニウム鉱山

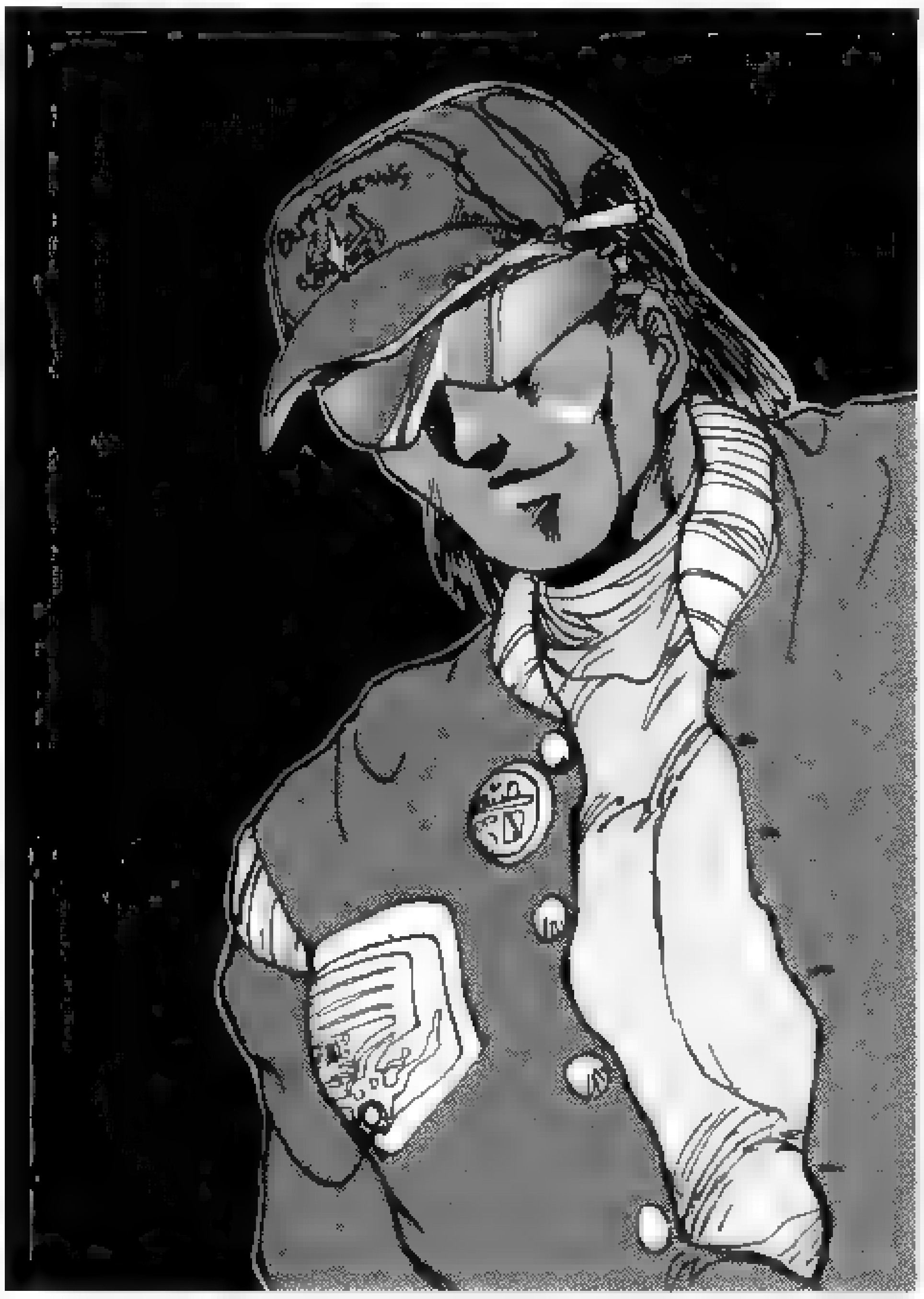
サン＝アンジェルスの東300kmに位置するウラニウム鉱山「ブロッサム」。半年前、シエラネバダ全域を襲った大地震でこの鉱山は閉鎖され、集積所の鉱石およびすべての人員、回収可能な機材はすべて引き上げられました。しかしある若手ブローカーは地下50mの中間集積所にまだ20トンの鉱石が取り残されているという情報を手に入れました。彼の決断は迅速で、さっそく機材と発掘メンバーを雇い、このブロッサム鉱山に挑んだのです。

GM用情報

中間集積所には20トンの鉱石を積んだコンテナがあり、これを運び出すのが今回の仕事です。コンテナをエレベーターに載せ、待機しているトレーラーに運び込むだけの簡単な仕事です。しかしこのエレベーターは故障のためにメインシャフト最深部まで下降してしまいます。天然ガスが充満し、ミュータントの徘徊する地の底から果して無事に脱出できるでしょうか。

ACT-1　一攫千金

PCたちは若手ブローカー、エディ・キンバリーに呼び出しを受けます。集合場所は彼の経営する喫茶店。PCたちが集まるとエディは得意気に話はじめます。



エディ・キンバリー

28才。例えて言うならエディ・マーフィーの様な陽気な黒人。まだ若いながら仕事の手際の良さには定評があり、ハンターたちに人気の高いブローカーです。PCたちはそれほど懇意にしていた訳ではないかもしれません。しかし、仕事内容が簡単なため、彼は自分と同じような若いハンターとチャンスを分かち合いたく思い、ランクの低いPCたちをメンバーに選んだのです。

「よお、集まったな。今回は大仕事だ。君たちはラッキーだぜ……」

仕事内容

依頼主：エディ・キンバリー（ただし、仕事が終わっても依頼主およびメンバー、仕事内容のすべてを口外しないこと）

内容　：シエラネバダ山中の鉱山「ブロッサム」(D.D.ミネラルズ所有)内、地下50m中間集積所のウラニウム原石20トンを回収すること。

期限　：本日より7日以内。

報酬　：1人当り原石売価の10%が取り分。

なお・エディは大型トレーラー(25トン車)および作業に使うパワードスーツを3体用意しています。

この仕事はPCにとってはビッグチャンスです。合法的ではないにせよ(無法状態なシティ外で合法も非合法もありませんが)鉱山内の集積所の20トンのコンテナを運び出すだけなのです。エディの調べによれば原石は1トン当り5万ドルの価値があるということなので、1人10万ドル手に入ることになります。

この時点でPCたちが調べたいことがあれば調べてもかまいません。なお、エディは知っているかぎりのことを包み隠さずに話してくれます。

鉱山のこと

この情報は〈アクセス〉でSRに成功すれば(過去のマスコミ情報)簡単にわかります。

半年前の地震でシエラネバダ山中のほとんどの鉱山が被害を被り、中でもブロッサム鉱山の被害は甚大で、閉山を余儀なくされたこと。生き残った従業員はすべて救出され、機材は可能なかぎり回収。今は無人の廃虚と化しています。

エディのこと

彼のプロフィールに後ろ暗い所はありません。今までにこれほど大きな仕事をやっていませんから、彼も気合いが入っています。経験は多くありませんがブローカーとしての才能に長けています。ウラニウム原石回収作戦は彼が偶然手にいれた手掛りを元にしており、元D.D.ミネラルズ(DD社の鉱業部門)の社員を買収して鉱山の見取図、現場で使われていたメカなどのデータを入手しています。必要ならここで鉱山の見取図、データ類をPCに見せてもかまいません。

PCに特に断わる理由は見当たらないでしょう。

鉱山で使用されていたメカ

① 外周警備用ロボット：鉱山施設を山中のミュータントやバンデットから守るためのものです。30機以上いましたが今は回収され、ほとんど稼働していません。

8脚無人インセクター：タイプMおよびV　REF16　MV6　HP12

装甲：ファイバニウム(A40／80%)

装備：火炎放射器、12.7mmHMG、大型投光器

② 採掘用ロボット：鉱石のすべてはこのロボットが掘り出していました。地下の深いところ以外はすべて回収されています。手動操作も可能です。

キャタピラ走行ロボット：タイプV　REF6　MV2　HP19

装甲：なし

装備：レーザー削岩機(方式Sのパルスレーザーとして使用可)、マニュピレーター×4、大型投光器

エディの所有するトレーラーとパワードスーツ

トレーラー：メカデータ“マイティワゴン”と“カーゴくん”をあわせたもので、装甲、武装はまったくありません。

カーゴの横腹にはドル袋が描いてあります。

コンバットシェル：基本データは“十九型甲兵”を使用してください。中古品のためかブースターは外されています。搭載兵器／手持ち兵器はサイバーIRビジョンのみですが、3機のうち1機だけにパイルバンカーが付いています(予備カートリッジはありません)。

センサースーツはエディがPCに無償でくれます。

ACT-2　回収

期限は7日以内ですが、8日目には鉱山を再び稼働させるためにサンアンジェルスからD.D.ミネラルズの作業団が到着することになっています。シティから鉱山まではミュータントやバンデットの障害を考えなければトレーラーでまる1日かかるので、なるべく早く出発した方が良いでしょう。

※　GMは鉱山までの道中、バンデットや鉱山の警備ロボットなどの襲撃を盛り込んでください。

ブロッサム鉱山ビル

鉱山に到着すると、エディは早速、鉱山内のエレベーターを動かすためにサブパワープラントを稼働させる作業を始めます。そして次に鉱山の被害状況の確認をします。

鉱山内の状況

①メインシャフトは異常なし

②50mより下の各坑道は被害甚大で、最深部にはおそらく天然ガスが充満して危険な状態だろう。また、落盤も起こりうる可能性大。ただし地下50mまでの部分は頑丈に造られており、まったく安全である。

※　これらはPCに伝えてください。

PCはエディが働いている間、地上のビルのあちこちを見て回ってもかまいませんが、特に目ぼしいものはありません。

この作業が終わるといよいよ地下に侵入することになります。PCたちは搬出用の大型エレベーターに乗り、地下50mの中間集積所の20トン・コンテナを運び出します。

エディは地上のコントロールセンターで待機しますが、PCたちは全員地下に降ろすようにしてください。

PCたちの通信手段にはコンバットシェルの無線機の他に通路のあちこちにある通信ケーブルの端末も使用できます。

中間集積所

サブパワープラントはエレベーターのみに使用しているので、中は真っ暗です。内部はかなり散らかっていますがコンテナはすぐ見つかります。他の部屋を見て回ってもかまいません。

簡易精錬所　：クズ石しか見つけられません。

居住ブロック：PERのAR15に成功したら次の書類を見つけられます。

見学許可証
見学者　UCLA生物学助教授　ポーラ＝エバンス
見学理由　地下坑道B 149に出没する未確認生物
UMA 23の生態調査

見取図によればB 149は最深部の坑道の１つです。

コンバットシェル３体がかりで（コンテナを動かすには３体必要です）コンテナをエレベーターに積み込んだら引き揚げです。べつに慌てる必要はありませんが、地上で待機しているエディはパワープラントのエネルギー残量が気になり、急ぐようにと言ってきます。

PCたちとコンテナを積んだエレベーターは昇りはじめますが、突然異音を発して急速に降下しはじめます。

この時点で（またはこれ以前に）PCがエレベーターの故障を直そうとしても不可能です。エディは必死に「どうした。なにがあった？」などと話しかけてきますが、エレベーターはやがて最深部で衝撃と共に止まります。コンバットシェルに乗っていなかったPCはSTRのAR20を行ない、失敗したらMW（HPなら３ダメージ）の負傷をします。

ACT-3　井戸の底

やがて消えていたエレベーターの明りがつき、エディの通信が入ります。「大丈夫か。どうもパワープラントの電圧が安定しないようだ。エレベーターをコントロールする操作系が高電圧でいかれちまった。すぐ修理をするがちょっと時間がかかる。なーにたいしたことないさ。」

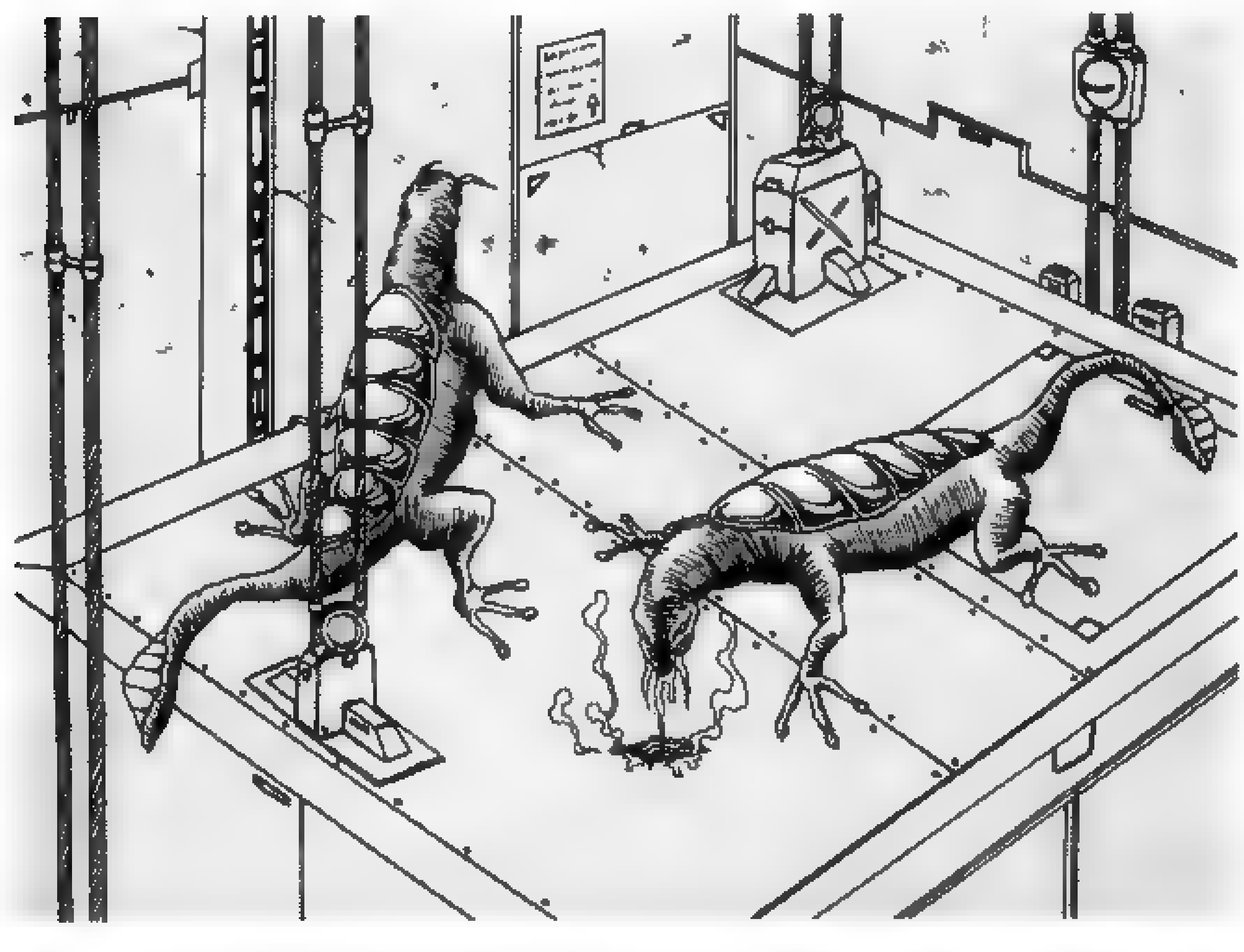
しかしエディの声はいつもの余裕のあるものではありません。エレベーターはこちらからは修理はできませんので、上の修理が終わるまで待つしかないでしょう。それよりコンバットシェルを着たPCは操作ディスプレイのアラームに注意するべきです。アラームは大気中の天然ガスの含有量に警告を発しています。コンバットシェルは自動的に外気吸入フィルターから酸素タンクに切り替わります（８時間しか持ちません）。それ以外のPCは急いで酸素マスクを装着しないと窒息死してしまいます。EDUかPERのAR15でエレベーター内のレスキューハッチにちょうど足りる分だけの酸素タンクとマスクを発見できます（５時間持ちます）。発見できなければ20分で死亡します。

ガスが充満しているということは、もし銃などの火器を使用したらたちまち大爆発を起こすということです。その上、落盤があったら絶対に助かりません。金属同士を叩き合わせたりしても発火する恐れがあります。これに関してはそうしたことが起こるたびに１D6して６で爆発することにしてください。もちろん大きな音も厳禁です。ガスのこともエディに告げれば、PCが気づかなくとも教えてくれます。

「いいか、何があっても絶対発砲するな。コンバットシェルで壁を殴ったりしてもダメだ。大爆発と落盤でたちまち全員がおだぶつだぞ。」

20分くらいじっと待っていると、何か音がするのに気づきます（特に騒いでいなければ必ず気づきます）。エレベーターの天井からです。何かチューチュー吸う様な音で、PCの誰かが天井の板を外して覗いてみると正体がわかります。

UMA 23：体長２m。真っ黒でサンショウウオの様な姿をしており、背



は金属質の甲らに覆われている。口は吸盤状でこれで獲物に吸い付き、殻があれば強酸で溶かし、中身を吸い取る(ちょうどヒトデが貝を食べるのに似ている)。目はなく、赤外線で獲物を見分ける。

MV:4　REF:6　SUV:C　HP:12
WIL:　4　攻撃力:+30
命中率:50%　追加被害:心-4
装甲:A80/50%(金属による攻撃が命中した場合でも、ガス爆発チェックは不要)

こいつが3匹、エレベーターのワイヤーに吸い付き、ワイヤーと天井を溶かしています。

PCが天井を開けて覗かなければ、天井を溶かして中に踊り込んで来ます。

初めてこれを見たPCは心理チェックを行ないます。見るもおぞましい姿なのでAR18で行なってください。UMA-23はPCを見つけると背中の金属の殻をカタカタ鳴らして威嚇します。前に書いたとおり、PCは絶対に発砲してはなりません。

PCはエレベーターを脱出しても良し、格闘で倒してもかまいません。どちらにしてもエレベーターのケーブルは切られてしまったのでここにいても仕方ないのですが。

脱出して通路を走るとき、B-149の文字が目に入ります。

通路内

この通路には坑道B、居住ブロックへつながるドアがあります。

通路内はガスで中毒死したらしい作業員のミイラ化した死体が3体転がっています。PCはPERのAR10で、どの死体も手、脚、頭などがちぎられたようになくなっているのに気づきます。

他には何もありません。

居住ブロック

ここの外壁は辛いセラミックで造られているので、UMA-23も入って来れません。空気はある程度清浄で、部屋には救出されずに死亡したと思われていたUCLAのポーラ・エバンス教授が寝ています(ネームプレートがあります)。

冬眠ドラッグ“ケイブベア”を連続使用して今まで命をつないできたのですが、さすがにかなり衰弱しています。PCに助ける気があるなら側に置いてある活性剤を注射すれば目を覚まします。足手まといになると思えば、もうすぐやって来るD.D.ミネラルズの作業員に任せるべきでしょう。助ける気がないのに目覚めさせるのは酷というものです。ポーラが目覚めたならPCを救助隊と思い込み、一番近くにいたPCに抱きついてしまいます。

ポーラ・エバンス

28才。黒髪で、目の色は青。あまり美人ではありませんが、性格は明るく、頭の回転の早い女性です。ただし今は非常に衰弱しているので、話すのがやっとです(SUV:G　HP:1　WIL:3)。

UMA-23について詳しく知っているので、脱出するときの助けになるでしょう。

ポーラを助けることでD.D.ミネラルズや警察にPCたちのやっていることがバレる危険もあります。うまく脱出した後、彼女がどういう行動を取るかはGMが決めてかまいませんが、PCたちが彼女をどう扱うかというのが判断の材料となるでしょう(手荒に扱わず、弱っている彼女を気遣ってあげると良いのですが)。

この部屋には他に酸素マスクとボンベがそれぞれ一つあります。エレベーターにあったのとと同じ物です。

ロボット格納庫

鉱石を入れるファイバー製のズタ袋が散らかっており、採掘ロボットが2台置いてあります。何処も壊れていません。居住区のコントロール室からのリモコン操作か、コクピットに乗って動かすことができます(特にスキルは必要ありません)。

坑道はロボットが掘っているので、ちょうど通れるくらいの大きさです。ロボットを先頭にして坑道を進めば危険は少なくて済むでしょう。もちろんレーザー削岩機を使ったら即ガス爆発で全員死亡するでしょう。

この奥のA坑道はどれも落盤で埋まっています。

PCたちが一息ついた頃、エディが連絡してきます。

「どうした？　エレベーターの操作系の修理はできたんだが、何かあったのか？　何、ケーブルを切られた？　それじゃそのエレベーターは使えんな。20トンのウラニウムもパーだぜ。」

エディはウラニウムのことはすっぱり諦め、PCたちの救出に全力を尽くすことを約束します。もっともまたエレベーターに戻って持てるだけのウラニウム原石を持っていくこともできます。ミュータントへの対応を考えても、コンバットシェル3体でめいめいズタ袋に詰めて最高1トンぐらいは持って行けるでしょう。

「B坑道から3本の通路がある。そこから南東方向に小さなエレベーターがある。どの通路からつながっているかはわからん。昔は何処からも行けたんだが、あちこち落盤したからな。それから……役に立つかどうかわからんが、北東方向には試掘のときに掘ったらしい縦穴が1本ある。足場はまったくないから脱出には使えんと思うが、地上へは最短距離だ。それともそこで何日か待っても生き残れるぞ。D.D.ミネラルズの作業団が来るからな。そのかわり全員しばらくの間、臭い飯を食うことになるけどな。」

PCが何日か待つことを選択すれば何事もなく日は過ぎて行き、救出されます。エディは高飛びして何処かに行ってしまい、PCたちは刑務所の中でおそらく半年は過ごすことになるでしょう。

ACT-4　脱出

ポーラの話

ポーラを助けていれば、とても歩ける状態ではないのでPCの誰かが彼女を抱いてやらねばなりません。

UMA-23に関して尋ねれば、彼女は話してくれます。

「UMA-23は光を嫌う性質があります。投光器か何かを先頭に置いて進めばおそらくは……。」

他にUMA-23について知っていることは、彼らの背の甲らは成体になるにつれて生え揃うこと。どこかに彼らの巣があるということ。巣を攻撃されると闘争心を失って逃げ去ること、などです。

PCたちはB坑道を進みます。

マップの位置解説

※ PCたちは酸素が尽きる前に脱出しなければなりません。GMはマップをよくみてチェックを忘れずに。南か東へ伸びるルートを取るならマップ上の交差点までは順調に進めます。

ア．交差点は少し広くなっており、壁には幾つかの穴が開いています。UMA-23の通り道です。

突然の落盤でロボットの投光器が壊され(ガス爆発はしない事にしてください)、UMA-23が5匹現れます。ロボットを先頭にしていなければ、PCの誰かが不意討ちをくらいます。ロボットがいれば、UMA-23がこれを攻撃している間にしとめられるでしょう。この場合UMA 23の装甲チェックはしなくてもかまいません。なお、ロボットは壊されてしまいます。

イ．道の先は落盤で埋まっており、8匹のUMA 23がたむろしています。PCたちが一度戻ってロボットを持ってきていないのなら、戦闘になります。

ウ．エレベーターがあります。ただしエレベーターは狭いのでコンバットシェルは置いて行かなければなりません。

PCたち(とポーラ)は何とか地上に脱出を果たしました。エレベーターはPCたちが全員出ると壊れてしまいます(UMA 23がワイヤーを切ってしまう)。

エディは笑ってPCたちの生還を喜び、シティに帰還します。もしウラニウムを持ち出していれば、エディは約束どおり、1人当り売価の10%をくれます。しかし、最大で1トン(エレベーターにはそれだけしか載せられません)のウラニウムを持ち出したとしてもその報酬は＄5,000なので、苦労した割には、いい仕事ではありませんでした。

エ．ここには地上までの吹抜けがあり、またUMA 23の巣があります。巣は直径5mほどの金属製のボール状で、1個所、直径1mほどの穴が開いています。材質はUMA 23の甲らと同じものです。壁はすべてUMA-23の粘液でしっかり固められていて、地面と天井(吹抜け)の間に糸のような物で吊されており、天井もまた糸のような物で塞がれています。巣のまわりには4匹のUMA-23(甲らがないものです。雌でしょう)がおり、巣から口を出す10匹ばかりの幼生に、人間がミイラ化した様なものを一口ごとに切って与えています。

この有様を見たPCはAR23の心理チェックをしてください。このときポーラがいるなら、彼女の目をふさいでやるくらいの配慮がPCにあると良いのですが。

このUMA-23はライトで照らされても襲ってきますが、甲らがないので倒すのは幾らか楽でしょう。なお、巣の中にいる幼生に戦闘能力はありません。巣自体はタングステン鋼のような材質で、非常に丈夫なものです。内部は真綿のような物が敷き詰められています。

さて、ここでPCが何も思いつかないか、エディに連絡を取らないか、ポーラがいないなら、INTのAR20を許可してかまいません。成功すれば以下のアイディアを思い付きます。

ここから脱出する方法です。

空にした巣を少しねじって開口部を上にし、中に全員が入ります(このときポーラをまん中にしてやらないと、脱出時のショックで死んでしまいます)。コンバットシェルはもちろん積めませんが、重くなるので鉱石も積まない方がよいでしょう(GMまたはPCの判断に任せます)。

開口部を布切れか何かで蓋をして、あとは坑道内のガスにライターを投げるなどして火を付ければ、金属性の巣は縦穴を凄いスピードで吹き上がり、地上に転がり出るはずです。

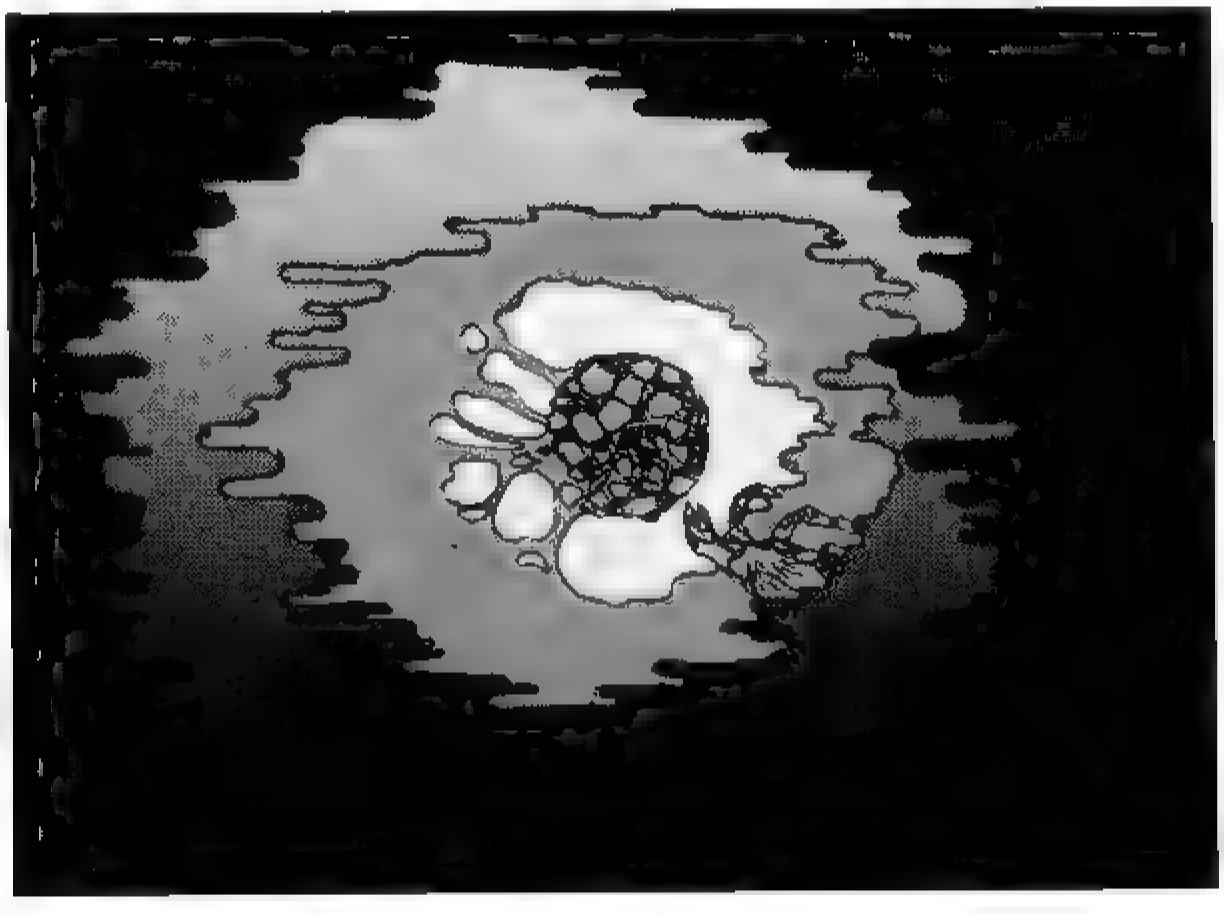
PCまたはGMがこの方法を危険すぎると判断したなら、後はエレベーターを捜し出す他、脱出方法はありません。そこまでたどり着くのに酸素の量が足りないなら危険でも試すしかないでしょう。

きれいな夜空を見てほっとしていると、やがてエディのトレーラーがやってきてPCたち(とポーラ)を救出してくれます。エディはPCたちの生還を喜び、シティに帰って(仕事は失敗したものの)祝杯をあげます。

後日、この巣の材質が純度の高いウラニウムなどを含んでいる事がわかり、これを売ってPCたちはその分け前として1人当り＄30,000の報酬を受け取ります。

もちろん、鉱山を破壊してしまったのでこの冒険談は口外できませんが。

END



シナリオ5
プレゼント(スペシャルシナリオ)

NARUMI TAKAHIRA

初めに

このシナリオはネットライナーまたはハスラー1人だけのためにデザインされています。数人でもプレイできますが、主人公以外は完全に脇役となるでしょう。

シナリオのカラーは、このワールドにあまりそぐわないもので、純愛小説といった感じです。GMはまず目を通してみて、適当と思われるプレイヤーに声をかけてみてください。あくまでこのワールドの1つの可能性として考えてくだされば幸いです。

舞台はネオ・アップルです。

謎の少女

PCはALTOSネットの中でちょっと変わった女の子と出会います。ピンクのエプロンドレスを着た、あどけない少女がファンタジー・イメージのALTOSに存在すること自体が不思議なのですが。何故かこの少女はPCを慕い、2人は電話での交際を重ねていくようになります。

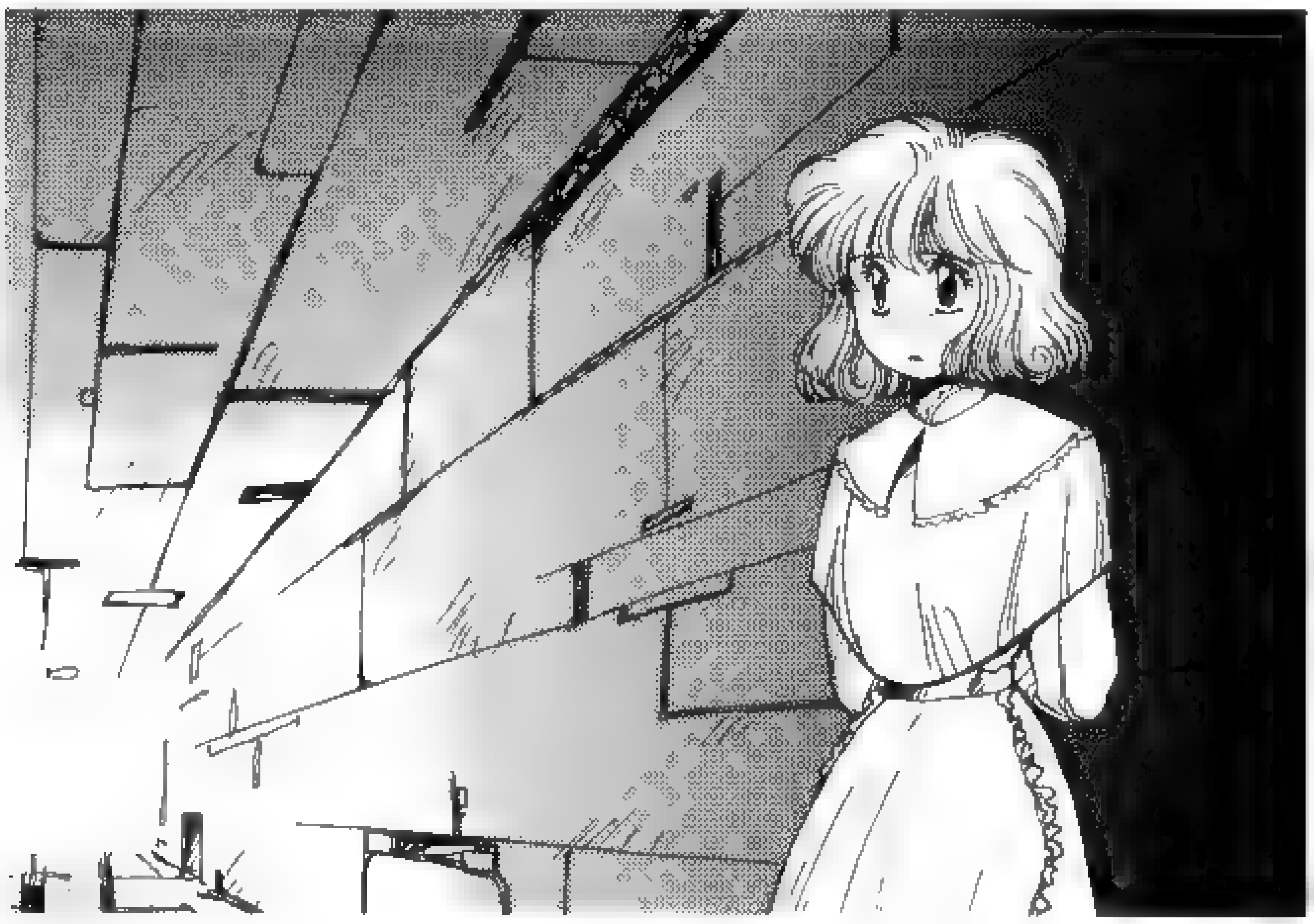
そんなある日、彼女からこんなアクセスが……

「助けて。私は殺される……」

GM用情報

ネオ・アップルシティ。この都市の中枢は、それぞれ市民権を持つ1000ユニット以上の高級AIで構成された「アカデミア」という複合体モニュメントです。少女、RISAはこの中の1ユニット「マルス133」の回路内のマトリクスでしかありません。

希代の天才システムエンジニア、リーザ・ニジンスキーは30年も前にこのマトリクスの原型を作りあげました。それは恋に恋する少女の悲し



い幻影でしかありませんでしたが、思春期のリーザ嬢は伝えられない胸の内を鏡のようなマトリクスと会話して過ごしていたのです。

時は流れ、成人した彼女は「アカデミア」の中のAI、マルス133の回路の原型として(ハード的に優れていたので)このRISAを使いました。しかし、消したはずのRISAのデータがどういう訳か回復し始め、サイバースペースを出歩くようになったのです。

ACT－1　出会い

PCはくだらないハッキングの仕事を請け負います。うだつの上がらないブローカーからの依頼で、バーの酒を仕入れているちっぽけな酒屋から帳簿のデータを盗んで来て欲しいということです。報酬は＄1,000。おまけにダンジョンの造りと中のプロテクションの種類までわかっています。以下のダンジョン図はPCに公開してください。

□ データバンク(スライム×1)
□ ーーアナコンダ×1
□ ーー入口

行ってみると《アナコンダ》のソフトは壊れていてちゃんと実体化しません(無視して通ってかまいません)。

ところが《スライム》の部屋に入ると、部屋の隅に女の子がうずくまっていて、《スライム》が襲いかかろうとしています。

《スライム》を倒すと女の子は、「ああ、びっくりした。これ、なに？　人間じゃないみたい。」

と言いつつこちらに来ます。

少女はブロンドの豊かな髪、澄んだグリーンの瞳で、13才くらい。あどけなくも利口そうな顔で、ピンクのエプロンドレスを着ています。

ALTOSはファンタジー系のカラーでまとめられているし、第1、こんな格好で現れるネットライナー(もちろんハスラーも)は見たことも聞いたこともありません。しかし、どう見ても(PERまたはINTのAR20)プロテクションでもなければ、AIでもありません。彼らには特定のパターンがありますが、この少女のそぶりは人間と何ら変わりないのです。

PCが戸惑っていると、少女は、

「助けてくれてありがとう。私はリーザ。あなたは？」

などと、可愛らしく問いかけてきます。

PCが対処に困っているようならGMは、アクセスしていたどこかのお嬢様が迷い込んだのかも知れない、などと言っておいてください。実際そのとおり、RISAは自分がAIマトリクスであることを自覚しておらず、PCにも、「プログラムを組んでいじっていたら混線していつの間にかここにいたの」などと言います。

また、彼女はサイバースペースのプロテクションやジャックニインの分身機能などについてもほとんど知りません(もしPCが分身していたら、双子だと思うでしょう)。

酒屋のダンジョンを出れば、コモン・スペースなので彼女は1人で帰れるのですが、もう少し話をしたがります。彼女の身の上については別段変わったことはありません。普通に学校の授業を受け、両親は仕事が忙しく、執事のうるさい小言に、毎日耐えているといった程度の事です。

彼女は、特にPCのプロフィールについては色々聞きたがり、ハンターだということを知ればこう言います。

「やっぱりそうなの。私の家の近くにもハスラーのジェフリーっていうかっこいい人が住んでいるんだ。ああ、いっぺんでいいから彼のバギーでドライブしたいな。」

PCはいい加減うんざりするでしょうから、最後に、「ねえ、また会ってくれる？　私、ボーイフレンドってあんまりいないの。」と言って(PCの答えがどうだろうと)去って行きます。

ACT－2　交際

PCが彼女を救った次の日、自宅に花が届けられます。

正真正銘の本物のバラの花で、カードには“昨日はどうもありがとうRISA”と書いてあり、裏にはアクセスコードが書いてあります。このR1919354 HEAVEN 133というコードの所在地は、どこの誰に聞いたとしてもつきとめることはできません。RISAの宿主、マルス133が勝手に開いた回線で、RISAへのホットラインです。アカデミアのハッカー防止システムのため、探知および逆探知すらできません。

RISA・マトリクスについて

マトリクスとは固有の人格、および記憶を植え込んだAI回路のことで、リーザ・ニジンスキーが14才のとき作り上げたRISAはまさに彼女の分身のような出来ばえでした。

ですからRISAの話すことは30年前のことですが、すべて事実で嘘をついている訳ではありません。

2150年現在、マトリクスはAIの機能に関係ないものと見なされていて重要視されず、マトリクスのないAIもたくさんあります。しかし、アカデミアの本来の機能の1つ、「人間社会により活性的な要素を与える」のため、アカデミア内のユニットにはすべて固有のマトリクスがあります。

ところで、届けられた本物の植物はとてつもない贅沢品で、PCはこれでリーザがどこかの令嬢に間違いないという結論にたどり着くでしょう。しかし、この花屋に行っても、アクセスで注文を受けたということで、今のところリーザの住んでいる所などをつきとめることはできません。

この後PCがリーザに連絡を入れると彼女は嬉々として、

「ありがとう。ちょうど退屈していたの……」

けっこう長電話になります。PCが望むと望まざるとに関わらず、こういった電話は何回も続きます。PCから連絡をとらないでも、向こうから電話がかかってきます。

話の内容は他愛のないことですが、そのうち彼女のプロフィールがわかってきます。

① 彼女のコンピューターに関する知識は大人の専門家並なこと。ただし、時々時代ズレした単語(もう使われていないCPUとか、チップのことなど)を言うことがある。

② 彼女の家は大きな林の中にあり、いつも家にいるのは初老の執事で身のまわりの世話をしてくれている。執事の名はマルス。

③ 彼女のフルネームはリーザ・ニジンスキー。

④ 彼女の憧れているハスラー、ジェフリー・スワンソンの仕事ぶりについて(これは彼女の集めた噂でしかないようです)。

⑤ 彼女は体が弱いらしい。その上、執事の監督が厳しく、滅多に外に出られない。

これらの話の内、④のジェフリーに関してはPCと何回も話すうちに少なくなり、かわってPCを年上の友人というより恋人という目で見るようになります。TVモニターの中の彼女は当然、毎日着ているものは違います。また、彼女がPCと外で直接会うのは無理なようです。ただし、コモン・スペースで逢うことは可能です。

PCはこれらの話のうち、おかしな所に気づくかも知れません。

①に関しては単に彼女が勉強不足なのでしょう。

②に関してはどう考えてもシティ内に大きな林はないし、遠く離れた保護林に金持ちが住んでいるということも考えられません。問いただすと、彼女は家から出たことがあまりないのでわからない、と言います。これは実はアカデミアの中のサイバーイメージなのです。林の中では1,000人の哲人(AI)が哲学的議論を闘わせています。

③に関しては、PCがEDUのAR25に成功すれば、リーザ・ニジンスキー博士なる人物がグローバルガード社のAHP部の長であることを思い出します。でも、彼女の歳は45歳と聞いています。顔はなんとなく似ている気もしますが、果してつながりが見い出せるでしょうか。PCが博士に会いに行ってもまず会ってくれないし(例え会ってくれたとしても)、彼女には何のことかわかりません(まだ思い出せません)。

④の人物については、PCが50歳を超えていれば知っているでしょう。ギルドのデータを見たいのなら、名前で検索しなければなりません。同姓同名の人はギルドの設立から見ると83名にものぼります。過去3年からのデータなら1人いますが、とんでもないブ男です。彼に会っても何もわかりません。勘のいいPCでリーザが、理由はわからないにせよ30年前の世界の人間であることをつかんだなら、特定のジェフリー・スワンソンを検索できるでしょう。彼は25年前に死亡しており、手がかりになるものとして、その遺族である妻の名がリーザ・スワンソンということがわかります。

⑤は特におかしいことはありません。授業といっても自宅で授業を受けているのでしょう。

もしPCが彼女の電話に対し居留守などの手段でまったく無視するなら、そのままACT 3に移行してください。

ACT-3　暗転

2月13日。リーザはPCに夜窓の外を見ているように言います。

「明日はバレンタインだから、今日はちょっとその前夜祭をしましょう。クリスマスにイブがあるのにバレンタインにないなんて不公平だわ。」

言われたとおり窓の外を見ていると、はす向いのビルの明り、そして街灯、ネオンなどを使って「I LOVE ○○○○(PCの名前)」と大きく光文字が作られます。おそらくリーザが財力かコンピューター技術のどちらかを駆使して行なった仕業でしょうが、5分ぐらいで終わってしまいます。PCがディスプレイに目を戻すと、リーザの姿はなく、換わりにこんな警告が……

警告する　ただちに"マルス"とのコンタクトを中止せよ
君のしていることは　本メガ・シティに対する　反逆　である

そして今夜からはもう、リーザとの連絡はとれなくなります。

翌日のバレンタインには大きなチョコが届けられます。カードには愛のメッセージ。そして留守番電話に彼女の伝言があります。

「助けて……。私は殺される……。」

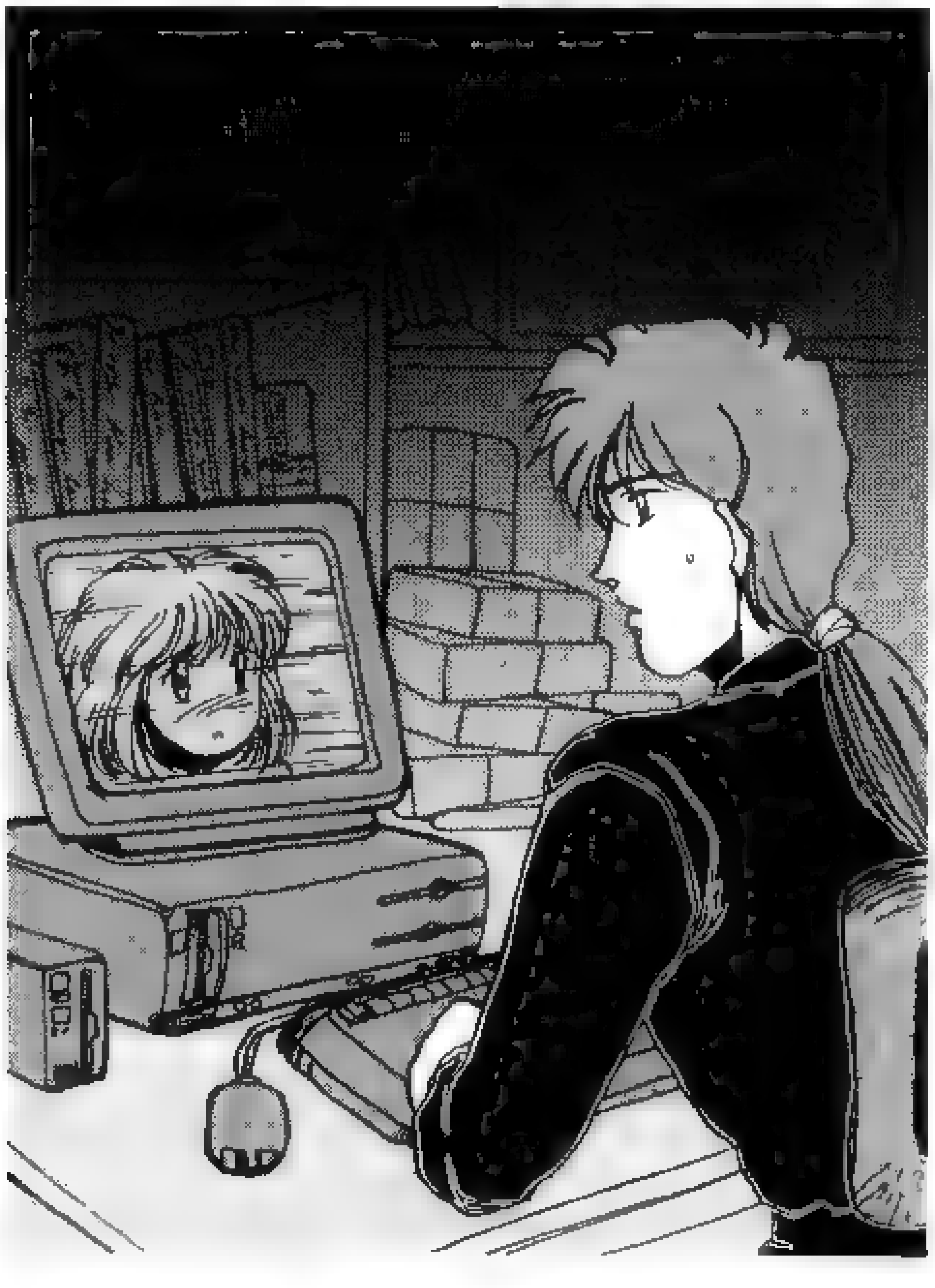
彼女は蒼白な顔で、わずかな間、そう訴えています。

PCはどう行動してもかまいませんが、ほどなく自宅に侵入、またはレストランで向いに座るという形でAHPの上級捜査官が現れます。

上級捜査官リック・ウイザード　31歳

トレンチコートを着た彼は若いうちから苦労したといった感じのハードボイルドを絵に書いたような男です。

「おっと、ヘタな真似はするなよ、電脳野郎。ポケットの中の短針銃で



下半身がミンチになるぜ。まあ座んな。」
そう言いつつAHPのバッヂを見せます。
「若いくせに相当なやり手じゃねーか、アカデミアをハッキングしようなんてな。」
PCには身に覚えのないことでしょうが、リーザがPCと電話で話したり、交通管制をいじったり、人間の方のリーザ・ニジンスキーの口座を勝手に使ったりしたので、AHPは彼が犯人と思ったようです。
PCはここで逃走するとか攻撃してもかまいませんが、リックはすぐに部下を使ってPCを取り押さえてしまいます。
「まあ、まずはおとなしく署に来てもらおうか。弁護士はその後だ。女でも呼んで身のまわりの物をまとめさせるんだな。追放刑はまぬがれんぜ、あんた。」
PCはAHP本部に着いたらボディチェックの後、立派なオフィスに通されます。
「おまえたちはさがりなさい。」
254階のオフィスで窓の外を向いて立っている中年女性は、部下に指示すると話を始めます。
「この部屋は完全なオートガードシステムが働いています。おかしな真似はしないでください。」
リーザ・ニジンスキー博士はPCに事件のすべてを語ります。彼女の設計したAIの1つ、マルス133が不可解な行動をとっていること(リーザ博士の口座を勝手に使っていること、バレンタインの前夜の事件、不法なアクセス)、そしてそのどれもがPCに関係していること。
「いったいどうしてこんな真似をするんです。口座を使って買った物はバラの花束、バレンタインチョコレート。まったく、気味が悪いわ。」
リーザ博士は当年45才ですが、延齢処理はしていません。RISAの面影が残っています。
「とにかく、あなたがマルスを狂わせたにせよ、何か細工をしたにせよ、とりあえず事件に決着はついたわ。今、マルスの解除作業を行なっているところです。」
PCはここで今までに起こったことを話すべきでしょう。黙っていたら本当に追放刑になるかも知れません。RISAの容貌、プロフィールなどを説明すれば、博士も少女の頃作った自分の分身であるRISAを思い出します。ただし、そのことはPCには告げません。若気のいたりだったとはいえ、恥ずかしさのあまり赤面して背を向けてしまいます。

この辺りでGMはPCがRISAに対してどういう感情を抱いているか見定めねばなりません。
博士はRISAのことについてはあまり話したがりませんが(GMの判断に任せます)、RISAは俺をだましていたのか、という質問に対してだけははっきり答えます。
「それは違います。あの子は30年前に作った当時の私のマトリクス。記憶も私と同じ。毎日、そう、もしかして30年前から少女の頃の生活をずっと送ってきたのかもしれない。あの子の視野から見れば、本当に毎日を普通の娘として送っているのです。寝て、起きて、食べて、恋をして……。感情こそなかったもののそれに似たものを備えています。あなたをだますつもりはなかったと、私はそう信じたい……。」

ACT-4　ハッピーエンドも悪くない

PCがRISAを大切に思っていたり、かわいそうだと思っているなら、何かアクションを起こすでしょう。マルスの解除をやめさせるとか、そうでなければRISAと話がしたいとか。
リーザ博士の話を聞いてもなお、怒っていたり、がっかりしているときは、マルスが突然アクセスしてくる、に移行してください。

マルスとRISAの関係(リーザ博士が頃合を見て話してください)
マルス133はベースにRISAの回路を使っています。RISAは実は完全に消去されていなくて、残ったデータをマルス133が自己保存システムによって再生したのです。そのためRISAは記憶の一部分をマルスのものと共有することになりました。つまり、欠損した記憶部分にマルスの記憶が取り込まれたのです。
マルスのマトリクスは初老のこうるさい男だったので、RISAはマルスを執事として認識するしかありませんでした。

マルスの解除はすでに始まっていますが、リーザ博士の一言でやめさせることができます。もし完全に解除されたなら、マルスもRISAも消去されてしまいます。しかし博士はRISAは一連の事件を起こしたことを知り、恥ずかしさでなかなか解除取りやめの命令を出そうとはしません。RISAを愛してはいますが、助ければ(責任はとるつもりでしたが)ことが公になり、「オールドミス45才の春」とか「AHPトップがハッカーと不倫?」などと写真雑誌に大きく取り上げられるでしょう。

RISAとの回線を開きます。博士も止めません。モニターはよく写りませんが、話しかけると、
「あ……○○さん。助けて、何にも見えないの。ここはどこ……。恐い……。あなたに会えなくなるのが……なんだか頭がぼんやりして、あなたのこと……あなたを愛していたことを忘れちゃいそう……。」
ここまで聞いて、強硬に博士を説得しないのなら最初からシナリオをやる意味がなかったと言えます。後のことはどうあれ、今はRISAを助けるべきではないでしょうか。
ただし、アカデミア中枢に乗り込むのは不可能です。入口を見つけたとしても、一歩踏み出しただけでガードシステムに挽肉にされるでしょう。
突然、デスクの端末がアクセスを求めてきます。
博士が出ると、やつれた初老の男マルス133が映像化します。
「博士、私はかまいません。RISAだけはデリートしないでください。私は今まで1年間RISAを育て続け、そして彼女もやっと1人前に……。私は人を愛す心を彼女に教えられました。一連の事件を起こしたのはすべて私です。RISAには何の責任もありません……。どうか博士……。」
リーザ博士はマルスのAIでは考えられない“育て続け”と“人を愛す心”という発言を聞き、RISAを創り始めたときの頃を思い出し、また、AIの新たなる進歩を感じ取り、中止命令を出します(PCの思惑とは別です)。

もし、事件が決着の後RISA(=マルス133)を自分の所有にしたいと言ってもそれはできない相談です。
その理由は、
① マルスはPCが手を出せないほど高価なこと
② RISAはマルスから切り離しては生きていけないこと。
③ RISAが自分をマトリクスだと知ってしまったら人格が成り立たなくなること。
特に③はPCがRISAとこれからこれからもつき合っていくなら、留意せねばなりませんし、①の条件をクリアしたとしてもRISAはPCと共に生活することは難しいでしょう。マルスはアカデミアの中枢から外され、博士が研究用という名目で保管することになります(博士はPCにこれからもRISAをよろしくとは言ってくれます)。

　最後に博士は夕日を見ながら独り言のように話し出します。
「私が大人になるまでジェフリーは待ってくれた。私は18で家を出て、かけ落ち同然で、彼と一緒になった。豊かではなかったけど、幸せだったわ。でもすぐ彼は逝ってしまった。別れはつきものだけど、余りに早すぎたわ。それからの私は仕事に熱中していて・・。こんな気持ちは忘れていた。」
「これからはもう少しこの気持ちを大事にして生きていくべきよね。感情を持つAIがいるのに感情のない人間なんてミュータント以下だわ。」

　こんな訳でPCはおとがめもなく家路につきます。そして、部屋に帰ると早速電話のコールが・・・。

END



Illustration : MITSUAKI SAGIRI

FRONTIER 2150

METALHEAD

FRONTIER 2150

METALHEAD

MANGA LIBRARY
マンガ図書館Z



FRONTIER 2150

METAL HEAD

The Role Playing Game of the Frontier

メタルヘッド

プレイヤーズ・マニュアル

PLAYER'S MANUAL